

SOLO 400 PTA.

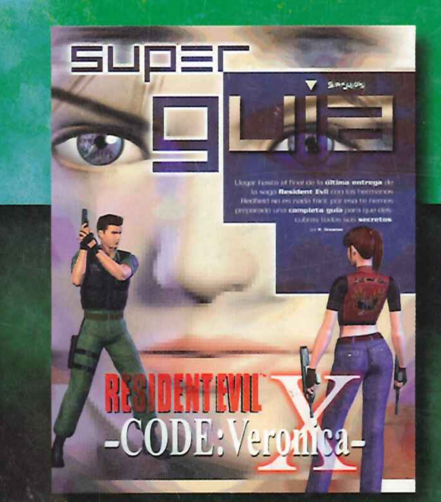
SUPERJUEGOS

GRUPO ZETA

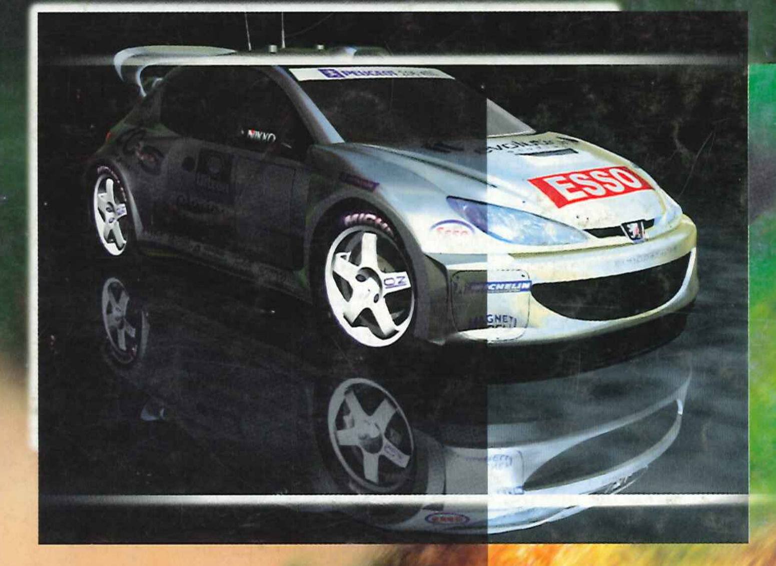
• núm. 113 • octubre 2001
• 400 ptas. • 2,40 euros

+ 1 superguía 30 páginas

RESIDENT EVIL CODE: Veronica X



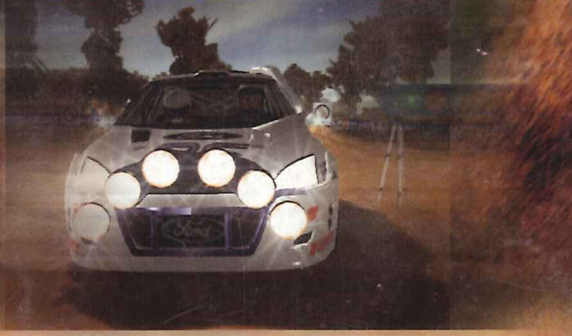
Llega hasta el final y consigue todos los secretos y extras de Resident Evil Code: Veronica X



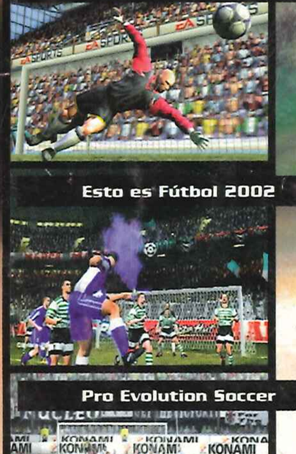


WRC WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

El mejor simulador de rallies llega a PS2. Escenarios increíblemente detallados, coches y pilotos reales y toda la espectacularidad de la lucha contra el crono.



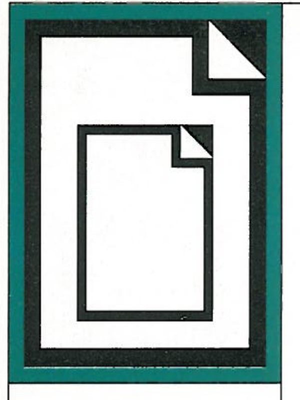




La liga de fútbol en PS2 tiene tres claros candidatos al título. Te desvelamos las mejores virtudes de cada uno de ellos.

Te descubrimos la sensación del ECTS. Maximo: el homenaje de Capcom a la saga Ghosts'N Goblins


DARK CLOUD
AUTOSERVICIO
Dark Cloud™ & © 2001 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Developed by Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
TBWA
PlayStation 2
DARK CLOUD
Hay decisiones que no se pueden tomar a la ligera.
Piénsalo bien. En tus manos está no equivocarte. Dark Cloud te introduce en un mundo virtual con dos ambientes diferentes: Entra en las oscuras cuevas, decide el camino adecuado, elige las distintas armas para enfrentarte al enemigo, busca la información para salir al exterior y disfruta del fascinante mundo de los juegos del rol. La otra posibilidad es tomar decisiones estratégicas en el exterior para reconstruir un poblado con casas y bosques. Además cuenta con 50 horas de juego, gráficos asombrosos, efectos sorprendentes y una gran rapidez en los movimientos. Dark Cloud hace dudar a cualquiera.
PS2
PlayStation 2
www.es.playstation.com



SUMARIO Nº 113

SUPERJUEGOS

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejero Delegado: **José Sanclemente**
Consejeros: **F. Javier López** y **John Gibbons**
Director General: **Juan Fernández-Aguilar**
Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, José Oneto** y **Damián García Puig**
Director de Coordinación Editorial y de Comunicación: **José Luis Gómez**
Director General de la Unidad de Servicios: **José Luis García**
Director General de la Unidad de Finanzas y Control de Gestión: **Javier Contreras**

Director: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez Rosado**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Redactor Jefe: **Bruno Sol Nieto**
Redacción: **Roberto Serrano, Lázaro Fernández** y **Belén Díez España** (maquetación)
Colaboradores: **J. Iturrioz, O. Morales, Dani Rodríguez, L. Mittard, Javier Bautista, Enrique Berrón** (imagen) y **Ana Márquez** (edición)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Dirección: **C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid**
Teléfono: **91 586 33 00**
E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: **Carlos Ramos**

Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Gerente de Expansión: **Nuria Alvarez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Angel Aranda**
Dirección de RR HH: **Juan Buj**
Suscripciones y atención al lector: 91 586 33 00 de 9-14h.

PUBLICIDAD
Gerente de Publicidad Zona Centro: **Julián Poveda**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 34 91 586 36 32, Fax: 34 91 586 33 64
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo), C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63. Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28. Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30. Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11. Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17.

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51. Benelux: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. Suecia: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. Francia: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. Italia: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. Gran Bretaña: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. Portugal: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. Suiza: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. USA: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. Grecia: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. Japón: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. Singapore: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. Taiwan: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. Korea: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. Mexico: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, Mexico, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid. Impresión y Encuadernación: Avenida Gráfica. C/ Severo Ochoa, 5. Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34. Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A. (capital), Bertran S.A.C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 400 pesetas (incluido transporte).
Depósito Legal: B. 17.209-92
Printed in Spain
SUPERJUEGOS es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

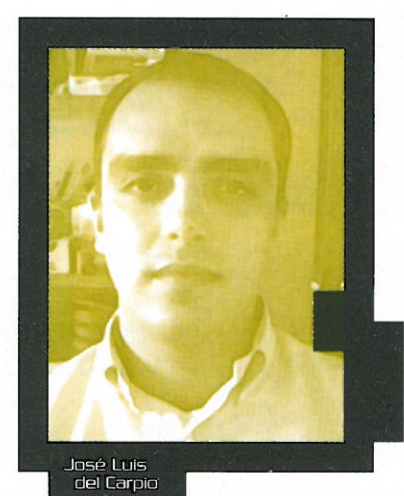
Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)

ARi



PRESS START

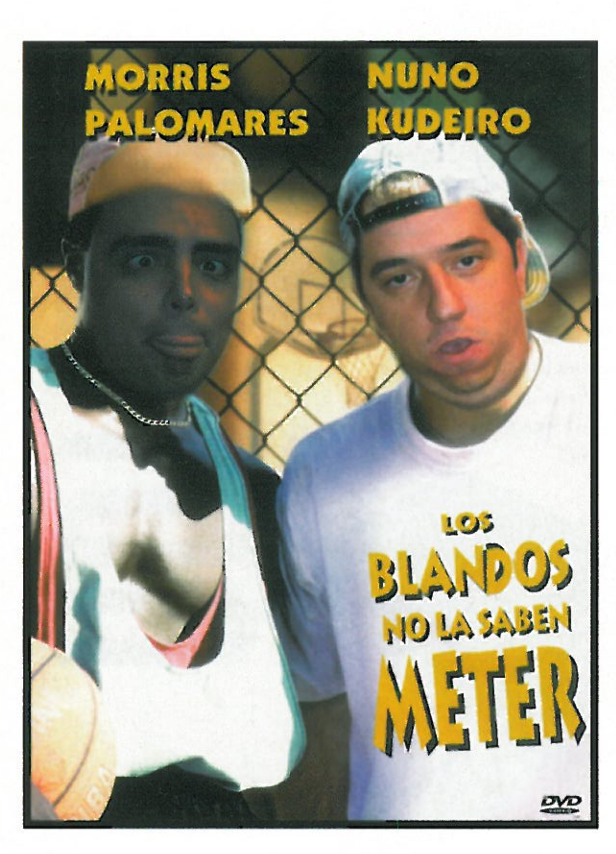
EDITORIAL



José Luis del Carpio

En el momento de escribir estas líneas, apenas han pasado un par de días desde la tragedia de Nueva York. Cuando comenzó la catástrofe, toda la redacción nos agolpamos al televisor incrédulos ante lo que pasaba ante nuestros ojos. Parecía más un videojuego o una especie de nueva Guerra de los Mundos de Orson Welles pero cambiando la radio por la televisión. Por desgracia no fue así. La realidad ha superado a la ficción, y ni el más imaginativo de los programadores hubiera concebido unos hechos semejantes. Seguro que pronto aparecerá una película inspirada en este fatídico 11 de septiembre, y quizá hasta un videojuego en el que, probablemente, se deba intentar impedir la acción de los terroristas. Lamentablemente, en la realidad no existe la opción de reiniciar para volver el tiempo hacia atrás, por lo que sólo en nuestra imaginación seremos capaces de dar otro final mucho menos dramático. Afortunadamente para nuestro mundo particular, los muertos, los accidentes y, en algunos casos, la violencia que aparece en algún videojuego es sólo fantasía, que empieza al encenderse la consola y acaba al apagarla. Por eso creo que es mejor olvidarnos del tema, poner en nuestra mente una especia de Game Over a ese videojuego de terror que ha sido el atentado a Estados Unidos (que por su trascendencia histórica merecía unas líneas), y centrarnos en este pequeño universo que protagonizamos con cada videojuego. Y nunca mejor que este mes, que es cuando comienza ese desfile de grandes juegos que tanto os hemos anunciado, desde Devil May Cry hasta WRC, pasando por los mejores simuladores de fútbol de la historia. Un buen motivo para olvidar esa realidad que ha superado cualquier videojuego y que esperamos que no se repita jamás.

¡¡¡Qué grande es el cine!!! Los estrellados de Hollywood





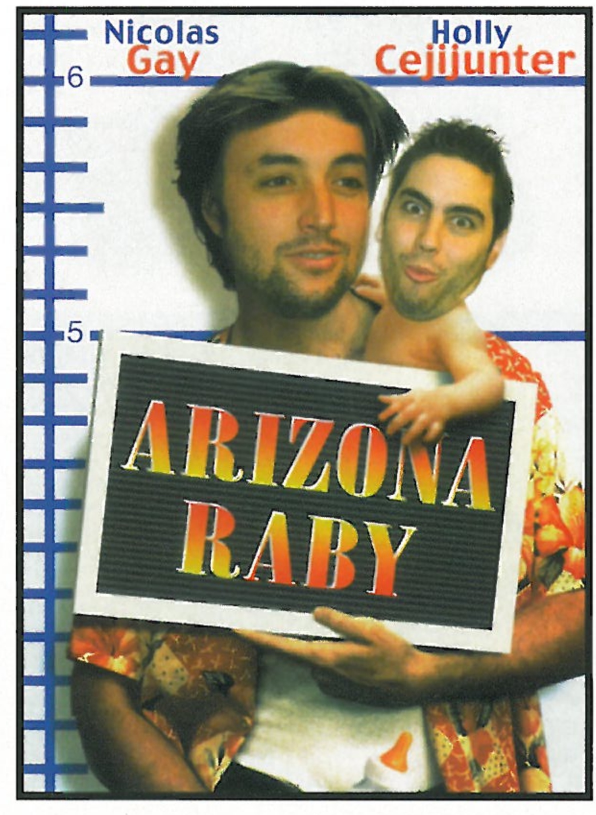
Drama Deportivo. Morris y Nuno representan a Mitch y Motch Blandos, dos hermanos gemelos que luchan por meter una canasta de cuchara. Todo se complica al cruzarse en sus vidas Hanna Markz, la herrera del pueblo.

Comedia Romántica. Esta coproducción hispanocongoleña inspirada en la estética Bee Gees demuestra cómo el amor es capaz de solventar errores de la naturaleza. Bajas pasiones y desengaños amorosos. El «Pollo de Alcalá», por su interpretación de Mr. Bull, logró un Óscar Mayer al mejor actor cuaternario.

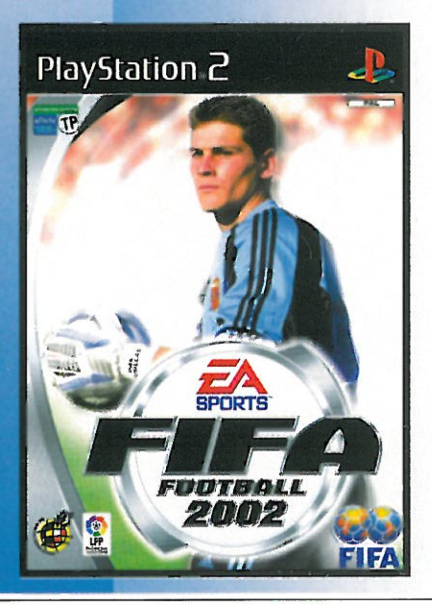
Thriller Agropecuario. Xavi Batiste y Rupert De Bellota son tractoristas en paro. Pronto descubren que atracando a pepinazos logran más ingresos que con sus cosechas. Sangre, violencia y mucha verdura.

Suspense. Conversión del clásico de animación Marco. Éste y su fiel Amedio recorren Arizona en patines para encontrar a la madre, pero de Amedio, un travesti sesentón.





FIFA 2002. La imagen de Iker Casillas, el portero del **Real Madrid** y de la **Selección Española**, es la protagonista de la nueva entrega de la saga FIFA para el mercado español. Aquí te mostramos la carátula del juego de **PlayStation 2**, tal y como la encontrarás en las tiendas. Junto con las correspondientes versiones para **PC** y **PSone**, *FIFA 2002* saldrá a la venta más o menos a finales de noviembre.



Sony Computer Ent.

Nuevos Dual Shock y tarjetas de memoria para PSone



Rojo carmesí, azul, verde esmeralda y gris pizarra son los espectaculares colores de los Dual Shock que S.C.E. tiene en el mercado desde el pasado 31 de agosto.

Aunque el número de juegos previstos para PSone para este final de año no es demasiado excesivo, sí que hay que tener en cuenta el enorme parque ya instalado y las ofertas de juegos antiguos a un precio fantástico. Sony Computer Entertainment es totalmente consciente de ello, y no ha querido dejar escapar la ocasión de ofrecer a los usuarios unos *Dual Shock* y tarjetas de memoria de colores totalmente nuevos y realmente atractivos. Están en las tiendas desde el pasado 31 de agosto, y el precio de venta al público estimado es de 4.500 Ptas. para los *Dual Shock*, y 2.100 Ptas. para las tarjetas de memoria.



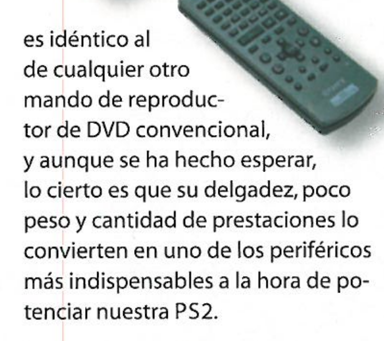


NOTICIAS

Sony Computer Ent.

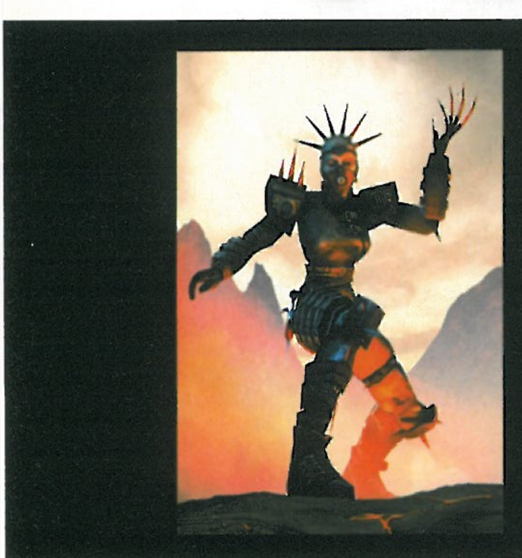
Mando a distancia para el DVD de PS2

Por fin está disponible también el mando a distancia para DVD, a un precio estimado de 4.990 Ptas. y con el aspecto tan fantástico y «profesional» que se puede apreciar en esta imagen. Su funcionamiento es idéntico al de cualquier otro mando de reproductor de DVD convencional, y aunque se ha hecho esperar, lo cierto es que su delgadez, poco peso y cantidad de prestaciones lo convierten en uno de los periféricos más indispensables a la hora de potenciar nuestra PS2.

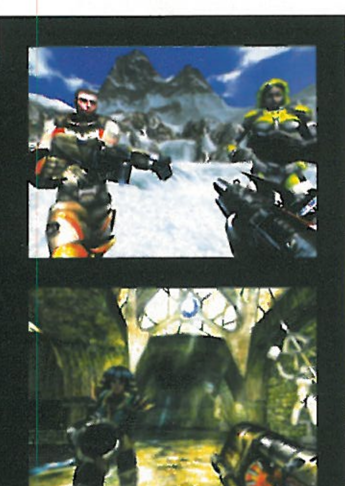


INFOGRAMES

Primeras imágenes de la versión de Unreal para Xbox de Microsoft



Cuando aún faltan varios meses para que Xbox aterrice en el mercado europeo, Infogrames nos ha facilitado las primeras imágenes de uno de los juegos más esperados por los fanáticos de los *shoot'em-up* en perspectiva subjetiva. Hasta el momento no disponemos de mucha información, pero por las pantallas e imágenes que nos han llegado, el juego promete ser una auténtica pasada. Su fecha de salida a la venta en España es aún una incógnita. En próximos meses os ampliaremos la información de éste y otros juegos de Xbox.



Logitech

Driving Force y Cordless Controller para PS2



Logitech ha sido la empresa encargada de fabricar los volantes que Sony distribuye como mejor apoyo al fantástico *Gran Turismo 3 A-spec*, el *GT Force*. Ahora, la propia compañía lanza al mercado su propio volante, el *Driving Force*, que es idéntico al de *Gran Turismo 3* y además incorpora nuevos botones. Incluye un apéndice inferior para que, en lugar de «atornillarlo» a una mesa, podamos colocarnos entre las piernas y sentir también la tecnología *Force Feedback*. Su precio de venta al público recomendado es de 23.490 Ptas. y será compatible con el propio *Gran Turismo 3* y otros juegos como *Nascar Heat 2002*, *Motor Mayhem*, *Test Drive* y *Test Drive Off-Road*, etcétera. Por otra parte, Logitech va a sacar a la venta el primer controlador inalámbrico para PlayStation 2 del mercado que incorpora la tecnología *Bluetooth*. Dispone de nada menos que 50 horas de autonomía y el campo de acción del Pad llega a más de 5 metros de distancia entre el receptor y el emisor. Su PVP es de 12.490 Ptas.



Acclaim

Volante McLaren Force Feedback

El popular y ya veterano volante *McLaren Steering Wheel* da un paso adelante incorporando la tecnología *Force Feedback* en la nueva versión de este periférico. De esta manera, cada bache, cada curva, cada choque son transmitidos de manera real y convincente, intensificando al máximo la experiencia lúdica de los jugadores. Además de la licencia McLaren, incluye vibración en volante y pedales, cambio de marchas y freno y aceleración y frenada analógica. El PVP es de 15.990 Ptas. y es totalmente compatible para PSone y PS2.

EA Games

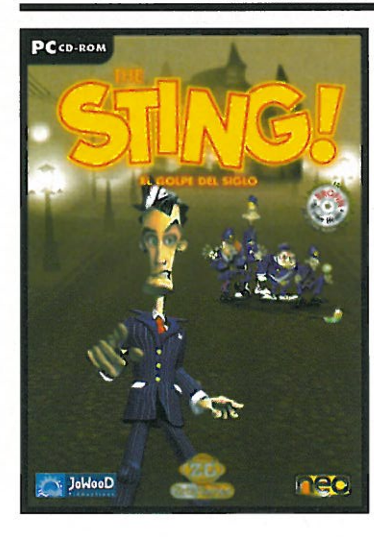
Harry Potter y la piedra filosofal



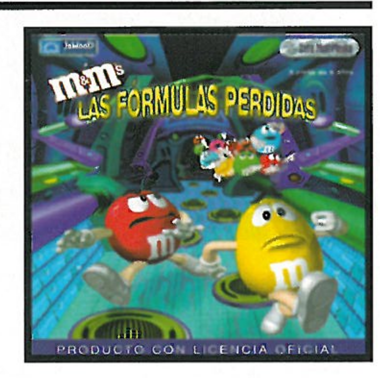
El próximo mes de noviembre, Harry Potter llega a PSone, Game Boy Color y Game Boy Advance. El mes que viene os daremos más información, pero de momento os avanzamos que disfrutará de entornos 3D, mucha acción y grandes fases de estilo plataformas, con escenarios interactivos, muchos secretos y pasadizos y más de veinte personajes del universo de J.K. Rowling. A pesar de lo que muchos crean, las aventuras de Harry Potter no sólo serán para niños, y cualquiera podrá disfrutar con ellas.

Zeta Multimedia/Zeta Games

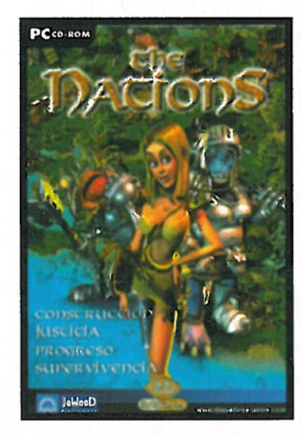
Zeta Games, la nueva división de juegos del Grupo Zeta, desembarca con importantes títulos



Uno de los detalles que más agradecerán los usuarios es que Zeta Games ofrecerá títulos de probada calidad a un precio insultantemente competitivo. Por 17,99 euros, unas 2.990 pesetas, se podrán adquirir todos los títulos comercializados bajo el sello Zeta Games.



Después del prestigio alcanzado por Zeta Multimedia en todo lo que concierne al *software* eminentemente educativo, Grupo Zeta crea Zeta Games para comercializar desde las afamadas aventuras gráficas protagonizadas por los héroes de Ediciones B (Mortadelo y Filemón, Capitán Trueno, etc.), hasta cualquier título proveniente de acuerdos con desarrolladores, como es el caso de JoWooD. De esta compañía, este nuevo sello lanzará *The Sting!*, *The Nations*, *M&M´S: las fórmulas perdidas* y *Thandor* para finales de este año, y *Gorasul* e *Industry Tycoon 2* para principios del que viene. Junto a éstos, y ya no bajo Zeta Multimedia sino bajo este nuevo sello, aparecerán *Mortadelo y Filemón en «La Operación Moscú»*, *Mortadelo y Filemón en «El escarabajo de Cleopatra»*, *El Capitán Trueno y «La espada del Toledano»* y *Zipi y Zape en «La Casa del Terror»*. Una espléndida oferta que hará las delicias de los usuarios.





PlayStation 2. 1 Gran Turismo 3: A-spec 2 Onimusha Warlords 3 Extermination 4 The Bouncer 5 La Fuga de Monkey Island

PS One. 1 Digimon World 2 Gran Turismo 2 (Platinum) 3 Final Fantasy VIII (Platinum) 4 Syphon Filter 2 (Platinum) 5 Metal Gear Solid (Platinum)

Dreamcast. 1 Sonic Adventure 2 2 Resident Evil 3 3 Soul Calibur 4 Virtua Tennis 5 Sonic Adventure

Nintendo 64. 1 Excite Bike 64 2 Banjo Tooie 3 Kirby 64 The Crystal Shards 4 The Legend Of Zelda 2: Majora´s Mask 5 Mario Tennis

Game Boy Advance. 1 Super Mario Advance 2 Rayman Advance 3 Castlevania: Circle Of The Moon 4 F-Zero: Maximum Velocity 5 Jurassic Park III: The DNA Factor

Game Boy Color. 1 Pokemon Oro 2 Pokemon Plata 3 Super Mario Bros. Deluxe 4 Warioland 3 Color 5 Pokemon Pinball

De todos los géneros y para todos los gustos

Aluvión de lanzamientos para Game Boy Advance

A medida que se aproxima la época navideña, la de mayor facturación dentro de la industria del videojuego, todas las compañías se apresuran a poner en las tiendas sus mejores lanzamientos y en eso incluye, por supuesto, a la niña mimada de Nintendo, Game Boy Advance. Al cierre de este número nos ha llegado a la redacción un verdadero torrente de títulos para la portátil, de todos los géneros conocidos: *arcades*, *shoot'em-up*, deportivos, plataformas. Konami elegirá el mes de noviembre para comercializar dos de los titulos más esperados del año para GBA: Gradius Galaxies; última entrega de su inmortal saga de matamarcianos, e International Superstar Soccer; una adaptación mejorada del clásico de Super Nintendo que volverá locos a los *fans* del fútbol. Y dos genuinos bombazos Frogger, una nueva adaptación de la *coin-op* del sapo cruzacarreteras y el simulador de *skate* ESPN X Games Skateboarding. También, en el mes de noviembre, los usuarios de Game Boy Advance podrán disfrutar de tres producciones de THQ, compañía distribuida en nuestro país por Proein. Dos de ellos son viejos conocidos de los usuarios de Super Nintendo: Pitfall The Mayan Adventure y Earthworm Jim, ya que en ambos casos se trata de fieles reproducciones en GBA de los clásicos de Super Nintendo, que conservan la espectacular animación de los originales. El tercero en discordia no es otro que Iridion 3D, un *shoot'em-up* a la usanza *Galaxy Force II*, que os sorprenderá por sus espectaculares túneles 3D y la calidad de su música. La casa francesa, Ubi Soft, nos deleitará a finales de septiembre con Total Soccer, un simulador de fútbol que recuerda mucho por su mecánica y vista de juego al mítico *Kick Off* de Amiga. Y para acabar, en noviembre (menudo mesecito nos espera) llegará Men in Black: The Series, un plataformas basado en la popular serie de animación.

Después de ver todos estos no muy lejanos lanzamientos, ¿qué quedará para el mes de diciembre?

KONAMI

GRADIUS GALAXIES



INT. SUPERSTAR SOCCER





FROGGER



ESPN X GAMES SKATEBOARDING





Los amantes de la saga Gradius esperan como agua de mayo la primera entrega para Game Boy Advance.

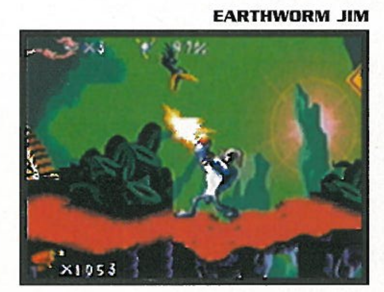
PROEIN

IRIDION 3D

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE



EARTHWORM JIM



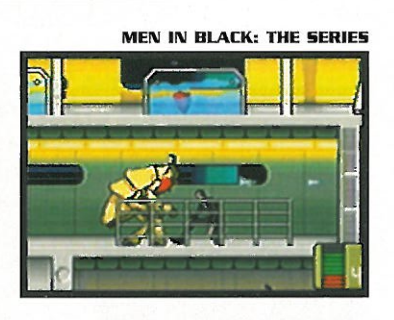
UBI SOFT

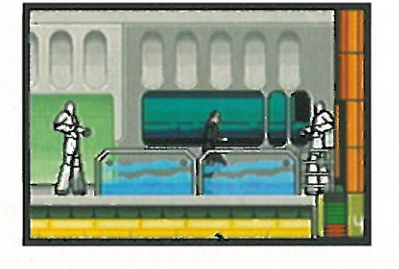
TOTAL SOCCER





MEN IN BLACK: THE SERIES





Pokémon

Celebi Tour

Uno de los mayores acontecimientos para los amantes de *Pokémon* se prepara para los días 6 y 7 de octubre en Madrid, en el centro comercial *Heron City*. Se trata de un torneo europeo de Pokémon Stadium 2, donde habrá importantes premios, como conseguir el cartucho *Pokémon Cristal*, y donde serás nombrado «Distribuidor Oficial Celebi» si quedas entre los 64 ganadores de cada ciudad. Alemania, Reino Unido, Francia y España serán los países participantes y en nuestro país, el peculiar camión donde albergarán 48 N64 para la competición, visitará seis ciudades. Ser «Distribuidor Oficial de Celebi» es muy importante ya que este *Pokémon* sólo se consigue si Nintendo lo carga en tu cartucho de *Oro* y *Plata*. Si quieres saber más sobre Celebi Tour no dudes en consultar la página *web* de Nintendo España: pokemon.nintendo.es



www.horapunta2.wanadoo.es

ESTRENO 5 OCTUBRE

A partir del 24 de septiembre, participa en nuestros concursos y podrás ganar una PlayStation2 en:

www.aurum.es

por Nemesis & R. Dreamer

EL ECTS DE 2001 PASARÁ A LA HISTORIA POR EL BOICOT DE LOS PESOS PESADOS DE LA INDUSTRIA, QUE PREFIRIERON MOSTRAR SUS PRODUCTOS FUERA DE EXCEL, EL RECINTO QUE ALBERGÓ EL EVENTO LOS PASADOS 2, 3 Y 4 DE SEPTIEMBRE.

ects
SONY C.E.

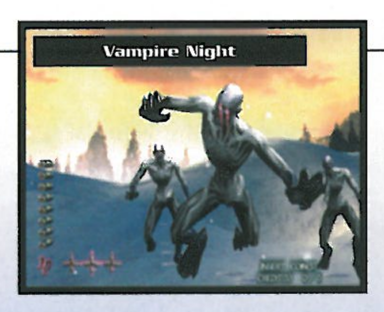


La impresión general al abandonar el ExCel era la de haber visitado el ECTS más flojo de los últimos años. Sony, Nintendo, EA, Eidos... las compañías más importantes del sector, salvo excepciones como Ubi Soft o Infogrames, prefirieron montar sus propios eventos fuera del ECTS. Los únicos beneficiados con ello fueron las líneas de ferrocarril y metro de Londres, el único medio que tenían los pobres periodistas europeos para llegar a tiempo a todas las presentaciones, dispersas por toda la ciudad.

Sony decidió no poner stand en el ExCel. En su lugar, **organizó** un **fiestón** el 4 de septiembre en el que mostró su gran ofensiva de títulos para PS2 y, en menor medida, para PSone. Algunos de los títulos se presentaban por **primera** vez en Europa.

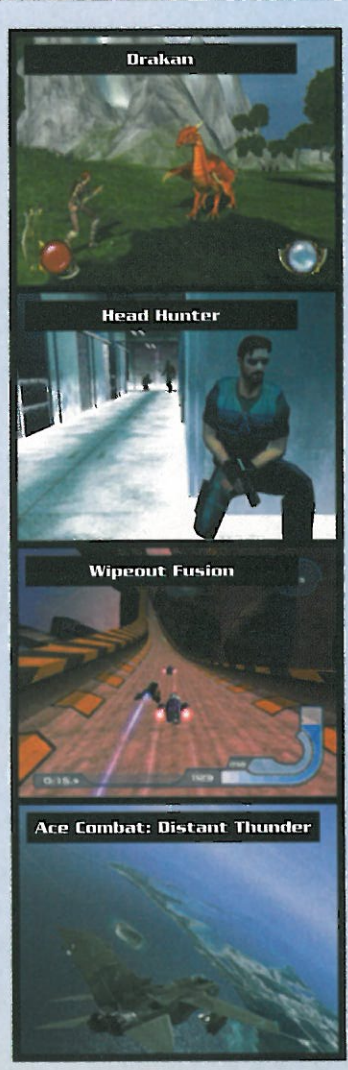
ects

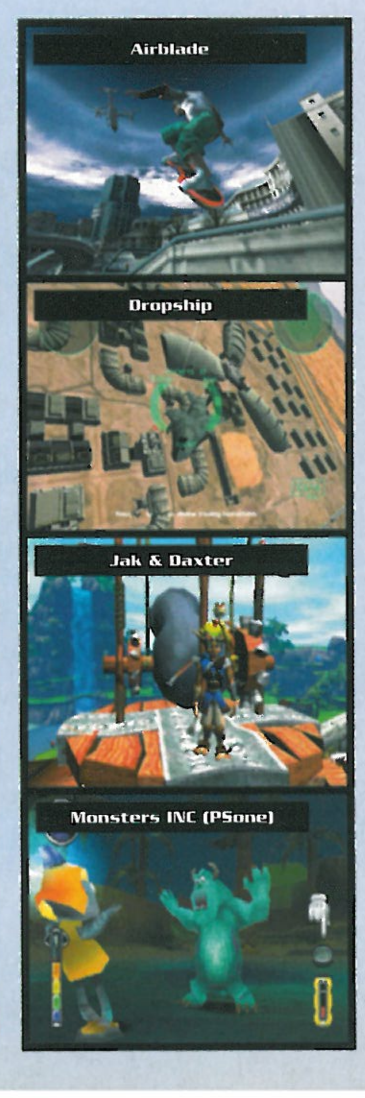
Entre las novedades más jugosas que se pudieron ver y jugar en la macrofiesta de Sony estaban Vampire Night (el *shoot'em-up* para la pistola *G-Con2* desarrollado por Sega, Namco y Wow), Wipeout Fusion, Moto GP 2 y los tres primeros títulos de Sega para PS2 (Ecco The Dolphin, Head Hunter, de momento sólo un vídeo, y el fantástico y originalísimo Rez). Los amantes de los rallies pudieron disfrutar de unas cuantas partidas de World Rally Championship en espectaculares muebles con volante, asiento y pantalla gigante que emulaban la forma de un coche. Mientras, otros se deleitaban con Jak & Daxter o iniciaban interminables partidos con Esto es Fútbol 2002. Fue además una magnífica oportunidad de disfrutar de la versión casi final de Ace Combat: Distant Thunder (conocido antes como *Shattered Skies*) días antes de su comercialización en las tiendas japonesas o ver en movimiento la secuela de Parappa The Rapper, obra, como no, de Masaya Matsuura. Por otro lado, quedó patente que PSone, pese a los esfuerzos de Sony, ha sido totalmente eclipsada por PlayStation 2. Los tres único títulos que se mostraron (Monsters INC, Atlantis y Syphon Filter 3) pasaron totalmente inadvertidos en beneficio de los nuevos lanzamientos para PS2.













GAMECUBE

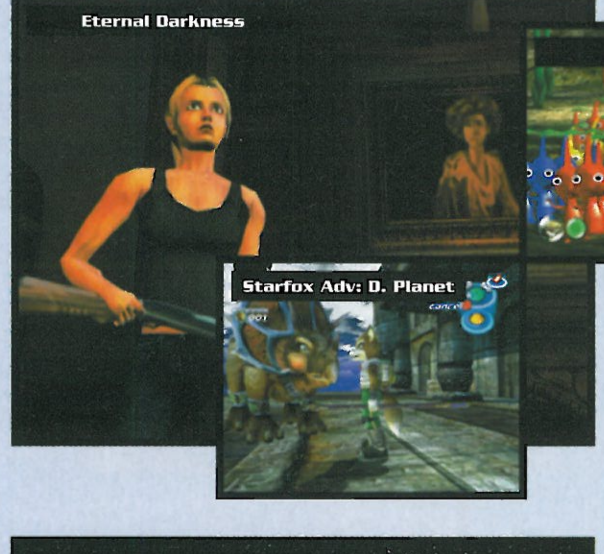


Es difícil destacar qué es lo que impresiona más de GameCube al verla funcionar en vivo: su extraordinario diseño y pequeño tamaño, su potencia gráfica o la calidad de los juegos. Todos aquellos que tuvieron la oportunidad de entrar al Nintendo Show 2001 quedaron impresionados con los ocho títulos que estaban a disposición de los asistentes. El más buscado, Luigi's Mansion. El hermano de Mario es el protagonista absoluto de una deliciosa aventura en el interior de una casa encantada y habitada por fantasmas que provocan risa más que miedo. Rogue Leader concentró a toda una jauría de *fans* de *Star Wars* enfebrecidos ante la posibilidad de pilotar un *snowspeeder* en la más fiel recreación de la batalla de *Hoth* que se recuerda hasta la fecha. Pikmin, la última creación de Shigeru Miyamoto era la rareza del *show*. Eso sí, todo aquel que lo probaba hablaba maravillas de él. Eternal Darkness, un *Survival Horror* con tres protagonistas y tres aventuras diferentes. Los amantes del deporte tuvieron NBA Courtside 2002 y Wave Race: Blue Storm. Y no podemos obviar el otro plato fuerte de GC y Miyamoto, Starfox Adventures: Dinosaur Planet, al que se le añadieron fases *shoot'em-up* a bordo de la nave de Fox.

NINTEN



GAMECUBE

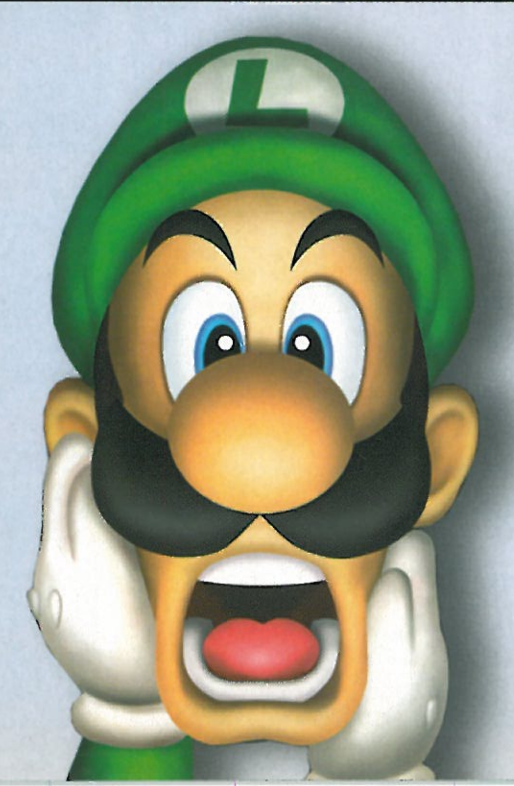


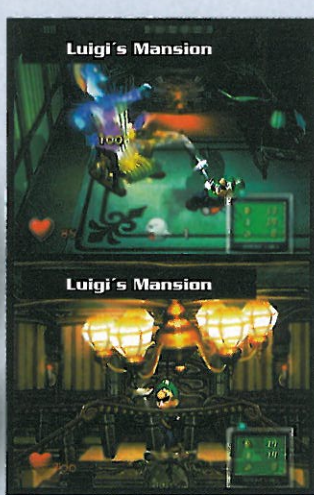
Pikmin

S. Smash Bros. Melee

Wave Race: Blue Storm







Para rescatar a Mario, Luigi deberá antes limpiar de fantasmas un sombrío caserón. Si el resto de juegos para GameCube son como éste, que tiemblen los demás sistemas.

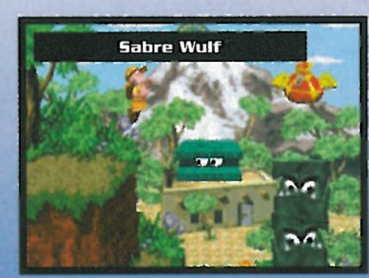
GAME BOY ADVANCE

Por fortuna, el acceso a los juegos de Game Boy Advance no estaba tan restringido como a los de GameCube (una sólo partida para cada uno de los 8 juegos y un máximo de 10 minutos). Si uno quería, podía pasar horas deleitándose con Super Mario Advance 2, adaptación *pixel perfect* de los 96 mundos del mítico *Super Mario World* de SNES. O probar el resto de las novedades que presentó Nintendo, como Golden Sun, el primer *RPG* para GBA, Wario Land 4, Advance Wars o Diddy Kong Pilot. Este último utiliza tecnología *tilt*, lo que permite jugar inclinando la consola hacia la dirección a la que deseas que planee el personaje. Los veteranos nos emocionamos con Sabre Wulf. El mítico protagonista del juego del mismo título de Ultimate (ahora conocidos como Rare) para Spectrum llega a GBA de la mano de sus padres originales, para protagonizar un *arcade* de plataformas al estilo *Donkey Kong Country*. Y ocultas en una sala anexa, dos joyas: ¡ISS y Gradius Galaxies para GBA!


S. Mario Advance 2


Golden Sun


Diddy Kong Pilot


Sabre Wulf

Nintendo montó su **propio** evento, fuera del ECTS, en las cercanías de la Catedral de Westminster. A lo largo de dos **intensos** días presentó GameCube a la prensa europea y **desveló** unas cuantas **sorpresas** más que os dejarán con la boca abierta.

ects

GAME BOY ADVANCE

entrevista — Director de Nintendo Kioto — Satori Iwata

"La red aún no está preparada"

Un día después de la conferencia ante la prensa europea, donde desvelaron los principales planes de Nintendo para la próxima campaña y demostraron las posibilidades de conectar GBA a GC (una *demo* de Kirby en la que el personaje saltaba de la pantalla de la TV a la de GBA y viceversa), Satori Iwata nos recibió y pudimos hablar con él durante un corto, pero intenso cuarto de hora.

P: Durante la presentación hemos sido sorprendidos por Pokémon Mini, ¿qué puede decirnos de la última apuesta portátil de Nintendo?

R: El hermano pequeño de Game Boy estará dedicado sólo a juegos Pokémon, con cartucho de 4MB. La máquina tiene un detector de movimiento porque en algunos títulos será necesario agitarla para realizar acciones determinadas. Cuenta con un puerto infrarrojo que permite conectarse a 5 ó 6 consolas simultáneamente con una separación máxima de 1'5 m.

P: Todo el mundo piensa que el futuro está en el juego on-line, ¿cuál es la posición de Nintendo al respecto?

R: La red aún no está preparada, con la infraestructura actual es imposible obtener beneficios. Si cobráramos una suscripción más gastos de conexión a Internet y a la velocidad actual de la red, un título capaz de vender un millón de copias podría reducir su repercusión a 100.000 usuarios. Es un mercado potencial para un futuro próximo.


E-Reader

E-Reader. Nintendo recoge una idea explotada con poco éxito en el pasado (*Barcode Battler*) para crear este lector de códigos de barras diseñado para las nuevas cartas *Pokémon*. Los dos códigos de barras impresos en cada carta almacenan hasta 3,360 *bytes* de información, que al transmitirse a GBA se transforman en juegos, animaciones, etc.

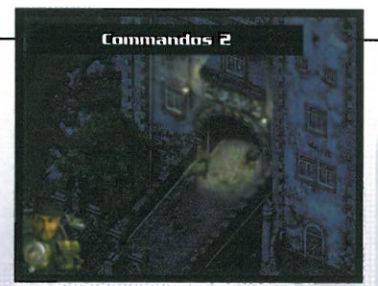
POKEMON MINI



En el año 2002, además de GameCube y el E-Reader para GBA veremos el lanzamiento en Europa de una nueva consola de Nintendo: Pokémon Mini. Pese a sus reducidas dimensiones (pesa 70 g.), dispone de entrada de cartucho (se presentaron cuatro de ellos: Pokémon, Party, Pinball, Zany Cards y Puzzle Collection), un puerto de infrarrojos para competir contra otros usuarios, función *rumble* y detección de movimientos.

eIdOS

Eidos ha sido una de las compañías que ha preferido presentar sus productos al margen del ECTS. En esta ocasión han elegido un impresionante hotel en el condado de Surrey donde tuvimos la oportunidad de conocer los nuevos productos del gigante inglés. De entre todos ellos destacó Herdy Gerdy. La originalidad de este juego se debe, sobre todo, al peculiar aspecto de sus gráficos que parecen hechos a mano. Se desmarca del estilo realista que siguen actualmente la mayoría de juegos para PS2. El protagonista es un pequeño pastor que debe emplear sus habilidades para comprender y mantener a salvo a todas las criaturas de la Isla donde se desarrolla la aventura. Además, durante el juego Herdy irá adquiriendo nuevas destrezas como escalar o nadar, que le ayudarán a cumplir su cometido. Herdy Gerdy combina elementos de estrategia, plataformas y *puzzle*. El resto de los títulos son de sobra conocidos, Soul Reaver 2, Blood Omen 2 y Commandos 2. Aunque también fueron presentados ¿Quién quiere ser millonario? 2nd Edition para PS2 y PSone, Championship Manager Season 01/02 para Xbox, Championship Manager Quiz en PSone y un título de deportes de invierno Salt Lake 2002 que saldrá para PS2.



*Los integrantes de **Pyro** ya tienen preparada la segunda entrega de Commandos, con misiones basadas en películas sobre la 2ª gran Guerra.*

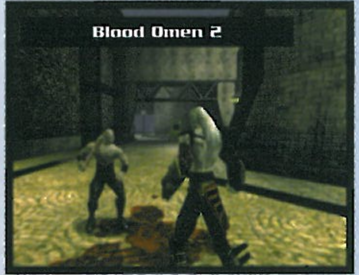


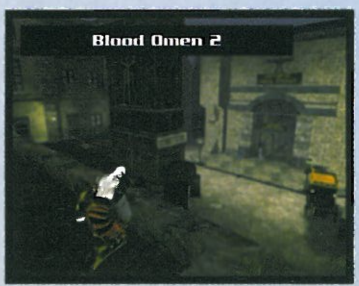


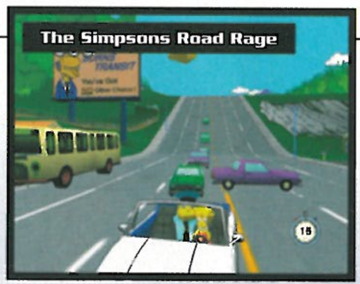
***Herdy Gerdy** destaca por la originalidad de sus gráficos, todo un ejemplo de arte hecho a mano para **PlayStation 2**.*



***Salt Lake 2002** cuenta con la licencia oficial de los Juegos Olímpicos de invierno. Seis pruebas, como slalom, bobsleigh o salto y modos Multijugador.*







*Los personajes creados por **M. Groening** protagonizan un arcade de conducción en la línea de Crazy Taxi de próxima aparición en **PS2** y **Xbox**.*

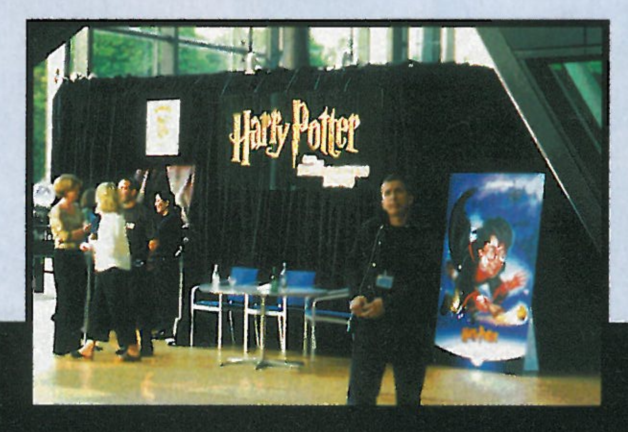
El 1 de noviembre, el edificio diseñado por Norman Foster que acoje la central europea de Electronic Arts abrió sus puertas a la prensa europea para la presentación de sus próximos lanzamientos para PS2, PSone, GBA y Xbox. Además del aluvión de lanzamientos deportivos del sello EA Sports (se pudo disfrutar desde el nuevo *FIFA 2002* a *SSX Tricky*), la planta inferior del edificio estaba minada de títulos de todos los géneros para todos los sistemas. Por motivos evidentes, lo que más llamó la atención de los asistentes fueron los lanzamientos para Xbox, encabezados por Buffy The Vampire Slayer, un *beat'em-up* basado en la popular serie de TV. Cel Damage, un *arcade* de conducción con estética de *cartoon*, y F1 2001 fueron los otros dos títulos jugables para la esperada máquina de Microsoft. En el frente PlayStation 2, además de juegos ya conocidos por todos, como 007: Agente en Fuego Cruzado, nos sorprendió encontrar MOH Frontline, la primera entrega de «Medalla de Honor» para los 128 *bits*, algo inacabada pero prometedora. Aunque si alguien deslumbró en la presentación fue Capcom, distribuida en Europa por EA, que deleitó a los asistentes con tres obras maestras que merecen una mención especial...

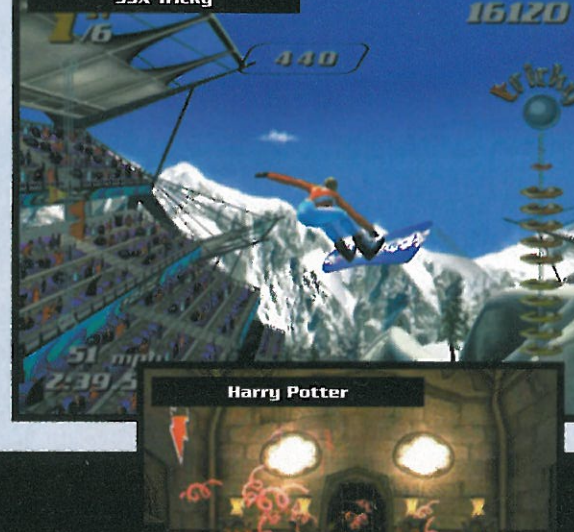
ELECTR





***Buffy The Vampire Slayer** era una de las grandes novedades para **Xbox** que se pudieron ver y jugar en la presentación. Como podéis ver, promete ser impresionante.*





Una tupida carpa protegía de las cámaras de fotos la que es, en estos momentos, la licencia más valiosa de Electronic Arts: Harry Potter. El primero de los bestsellers de J.K. Rowling, *Harry Potter y La Piedra Filosofal*, ha inspirado una película de inminente estreno, dirigida por Chris Columbus, y dos juegos, uno de acción para PSone y un simpático *RPG* para Game Boy Advance que seguro arrasarán estas navidades.

CAPCOM

La compañía japonesa deslumbró con Devil May Cry y Capcom Vs SNK 2, pero lo que nadie esperaba era la posibilidad de ver y jugar con Maximo: Ghosts to Glory, el homenaje de *Capcom Digital Studios* a la saga *Ghosts'N Goblins*. Susumu Matsushita, padre de las portadas de *Famitsu* y los diseños de *Adventure Island* o *Motor Toon GP*, se ha encargado de diseñar los personajes de uno de los juegos más esperados de 2002 para PS2. Los cuervos, los zombis, las columnas «escupecalaveras», la música, el héroe que pierde su armadura al contactar con los enemigos y lucha en calzoncillos... los elementos de *Ghost'N Goblins* y *Ghouls'N Ghosts* presentes en Maximo son incontables. Si queréis saber más, esperad al mes que viene.



Maximo es todo lo que un fan de la saga Ghosts'N Goblins podría soñar, aunque habrá que esperar a la primavera de 2002 para jugar con él.



Maximo ha heredado muchas de las debilidades de Arthur, como perder la armadura o convertirse en un anciano al sufrir un hechizo.

ONIC ARTS

EA fue otro de los grandes **ausentes** en el recinto del ECTS. Al igual que Sony o Nintendo, decidieron hacer la presentación de sus productos por su **cuenta**, concretamente en la central europea, un espectacular edificio a las **afueras** de Londres.

ects

Maximo

Maximo

Maximo

La feria estuvo realmente floja, pero permitió a este humilde redactor conocer en persona a uno de sus ídolos, el genial Susumu Matsushita.



Con todos los grandes sellos ausentes en el ExCel, la responsabilidad de mantener el nivel de otros años del ECTS recaló en otras compañías no menos importantes, como Ubi Soft, que aprovechó para presentar versiones más acabadas de Tarzan Freeride y Batman Vengeance. Sega, a través de Big Ben, su distribuidor en Europa, quiso demostrar que Dreamcast todavía no está muerta y ofreció versiones jugables de los lanzamientos más inminentes para su consola, como el esperado Virtua Tennis 2, Propeller Arena, el simulador de fútbol 90 minutes y mostró vídeos de Shen Mue II. TDK ha adquirido la licencia de Shrek, la película de animación de mayor éxito del año, y prepara su adaptación a Xbox y Game Boy Advance. Su *stand* mostraba orgulloso unas cuantas secuencias del ogro verde surcando las praderas en el juego de Xbox, junto a otras licencias, para PS2, como Casper. En plena euforia por la victoria de la selección de fútbol de Inglaterra sobre la alemana, Rage centró todo el protagonismo de su *stand* en David Beckham, que da nombre a un nuevo juego de fútbol que aparecerá a lo largo de este año y el próximo para PSone, PS2, GBC, GBA y Xbox. Además de D. Beckham Soccer, Rage presentó en el ExCel otros títulos no menos interesantes, como un simulador de boxeo basado en el filme *Rocky* (PS2, Xbox y GBA) o el espectacular juego de rallies GTC Africa, de momento, exclusivo para PlayStation 2.

Ubi - TDK - Sega - Kemco

UBI SOFT

Batman Vengeance / PS2

Tarzan Freeride / PS2

Batman Vengeance es la apuesta más importante de Ubi Soft para PlayStation 2. Han echado el resto para crear un juego fantástico.

TDK

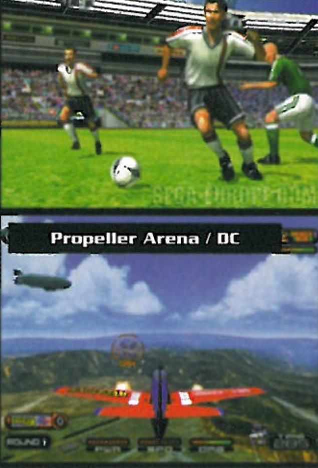


El stand de TDK ofrecía la posibilidad de ver y probar juegos para todos los sistemas, desde Game Boy Advance a PlayStation 2...

SEGA

90 Minutes / DC





Big Ben, encargada de distribuir los productos Dreamcast en Europa, presentó cuatro juegos para la consola de Sega.

KEMCO



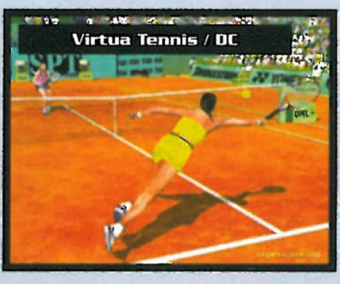
Kemco parece haber cogido el gusto a eso de adaptar a GBA sus clásicos de SuperNintendo. Crazy Clown les ha quedado clavado.



Junto a F. Fight y S. SFII, Battle Network es otro título Capcom para GBA, distribuidos por Ubi.



...aunque todos quedaban eclipsados ante las secuencias de vídeo de la adaptación de Shrek para Xbox.

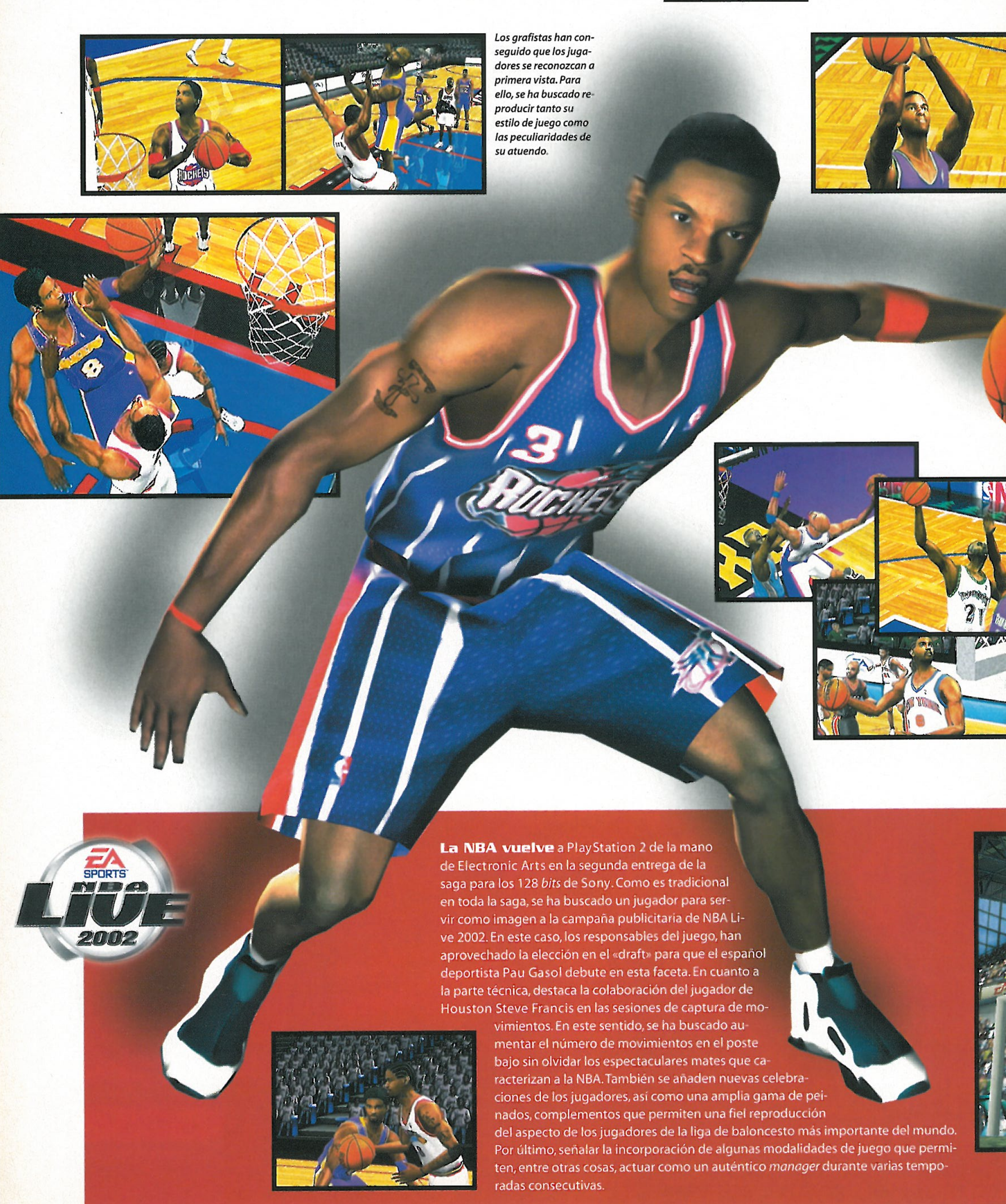


Entre ellos, la secuela de Virtua Tennis ofrece la posibilidad de jugar con tenistas femeninas.



Y fué la única en ofrecer un título de GameCube fuera del show de Nintendo, totalmente jugable.





Los grafistas han conseguido que los jugadores se reconozcan a primera vista. Para ello, se ha buscado reproducir tanto su estilo de juego como las peculiaridades de su atuendo.

La NBA vuelve a PlayStation 2 de la mano de Electronic Arts en la segunda entrega de la saga para los 128 *bits* de Sony. Como es tradicional en toda la saga, se ha buscado un jugador para servir como imagen a la campaña publicitaria de NBA Live 2002. En este caso, los responsables del juego, han aprovechado la elección en el «draft» para que el español deportista Pau Gasol debute en esta faceta. En cuanto a la parte técnica, destaca la colaboración del jugador de Houston Steve Francis en las sesiones de captura de movimientos. En este sentido, se ha buscado aumentar el número de movimientos en el poste bajo sin olvidar los espectaculares mates que caracterizan a la NBA. También se añaden nuevas celebraciones de los jugadores, así como una amplia gama de peinados, complementos que permiten una fiel reproducción del aspecto de los jugadores de la liga de baloncesto más importante del mundo. Por último, señalar la incorporación de algunas modalidades de juego que permiten, entre otras cosas, actuar como un auténtico *manager* durante varias temporadas consecutivas.

Como cada año por estas fechas **Electronic Arts** tiene a punto la **nueva temporada** de todas sus sagas deportivas. Todas las miradas se centran en **FIFA 2002**, pero sin restar protagonismo a **NBA Live**, **F1** y **Madden**.



El nuevo sistema de pases es la principal baza de Electronic Arts para dar un cambio radical en la jugabilidad del programa.

Una temporada más, Electronic Arts vuelve a la carga con una nueva versión de su saga *FIFA*. En este caso, la imagen elegida para la campaña publicitaria en España es el guardameta del Real Madrid Iker Casillas, que de esta forma toma el relevo de Mendieta. Además del tradicional cambio de imagen, los programadores pretenden un cambio radical en la mecánica del juego. Para lograrlo, el aspecto en el que se ha puesto más énfasis es en el sistema de pases, buscando que el usuario tenga total libertad a la hora de realizarlos. Se pretende aumentar la espectacularidad visual del juego, mediante la incorporación de nuevas secuencias que se unen a las ya numerosas de la anterior entrega. En cuanto a opciones, la proximidad del mundial 2002, en Japón y Corea, ha sido aprovechada para incluir la fase completa de clasificación al mismo. Junto a esta nueva opción, se mantiene el amplio abanico de competiciones, así como una gran cantidad de clubes (incluida la liga española) y de selecciones nacionales. Sólo falta comprobar si los magníficos propósitos de los programadores se convierten en una realidad.



Dentro de la primera oleada de lanzamientos para PlayStation 2, la versión de *Madden* fue la más espectacular desde el punto de vista gráfico. En su segunda aparición, destacan algunas nuevas opciones. Entre ellas, se encuentra el denominado «rincón del entrenador» en el que el comentarista, que da nombre a la saga, te enseña los secretos del juego. La presencia de las estrellas de la NFL y de una amplia variedad de jugadas y estrategias hará las delicias de los más entendidos.

El programa incluye estrategias realizadas por entrenadores de la NFL y por el propio John Madden.

Electronic Arts fue el primero en lanzarse al ruedo de la Fórmula Uno en PS2, precediendo a sus rivales Sony C.E. y Ubi Soft. Ahora, recuperando el nombre de F1 2001, que tanto prestigio le proporcionó en PSone, vuelve a la carga, cuando no ha transcurrido siquiera un año desde su estreno, con interesantes incorporaciones. Un nuevo *Challenge Mode* aumenta considerablemente la duración del juego, ejercitándonos en multitud de pruebas de habilidad cuya superación es un requisito imprescindible para poder participar en un campeonato completo. El modo *Multiplayer* ha ampliado su abanico de posibilidades. También hay mejoras en el apartado técnico, destacando la renovada perspectiva desde la cabina del piloto (con el retrovisor en la parte superior de la pantalla), la mayor movilidad de los coches rivales o el perfeccionamiento de algunos efectos como el de la lluvia. Todo esto y la puesta al día de las plantillas de cada escudería, algo difícil debido al frenético baile de pilotos entre los diferentes equipos, son las razones que aduce Electronic Arts para la adquisición de una nueva entrega de la categoría reina del automovilismo.

Los boxes han adquirido mayor protagonismo con multitud de parámetros modificables.

DISEÑO MAQUETA Y REALIZACION: TOMAS J. PEREZ ROSADO

made in japan made in japan made in japan

En el alcantarillado, Dante es rodeado por hordas de insectos gigantes. Sólo puede hacer una cosa: disparar.

PlayStation 2

made in japan

Género > Acción/Aventura

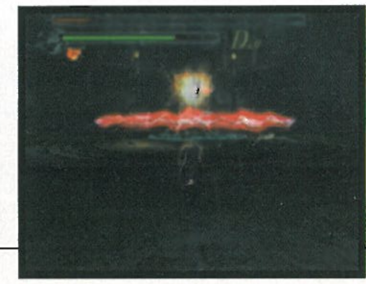
Devil May Cry

Formato > DVD-ROM Compañía > Capcom Programador > Little Devil's Team

Capcom ha sorprendido a todo el mundo con un título que se está ganando su fama a pulso. Se sabía que participando en el proyecto Shinji Mikami, Devil May Cry tenía que ser algo espectacular. Pero nadie se esperaba un juego de tamañas proporciones. La dinámica nos absorbe en una espiral de acción constante, que se ve refrendada por un apartado gráfico inconmensurable. Los creadores representan con fidelidad el espíritu de Dante, el protagonista y alma del juego, un «cazademonios» sin escrúpulos dispuesto a desenfundar ante la más mínima provocación. Básicamente, Devil May Cry basa toda su fuerza en este personaje, creado para sembrar el caos entre las hordas de demonios. Combos sencillos, en los que además se pueden combinar la espada con armas de fuego para ser más efectivo, un arsenal variado y la posibilidad de transformarnos en un demonio consiguen dar un espectáculo sin precedentes en consola. Además, en la animación





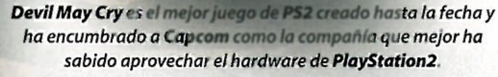




La araña es uno de los enemigos más complicados en el primer encuentro. Después, será pan comido.

Un espectro aprisiona al protagonista que deberá luchar para salvar su vida, con uñas y dientes.

de Dante se aprecia el carácter descarado y kamikaze del que hace gala durante las secuencias de la aventura. El argumento se desarrolla a lo largo de 25 misiones que varían en intensidad. Unas pueden ser una agradable visita paisajista y arquitectónica (los creadores reconocen haberse basado en la obra del arquitecto español Antonio Gaudí) por la impresionante fortaleza que sirve de marco al juego. Otras nos sumergirán en legendarios combates contra inmensos jefes finales. Y las menos, consistirán en una carrera contra el crono. Además, hay que apuntar que Devil May Cry cuenta con 12 misiones secretas que serán fáciles de descubrir cuando nos salgamos del camino trazado para la historia principal. Por ejemplo, matar un determinado número de arañas pequeñas antes de que se acabe el tiempo. La verdad es que la historia no es tan envolvente como la de otras creaciones de Shinji Mikami, como *Resident Evil*, aunque dada la intensidad del juego, no creo que muchos se paren a valorar su guión. Algo que se ve reflejado en el escaso número de *puzzles,* que apenas entrañan dificultad, que encontraremos durante la aventura. Como ya he dicho anteriormente, toda la acción transcurre en una gigantesca fortaleza (supongo que todos los que hemos visto el juego se nos ha pasado el nombre de *Cas-*


__Devil May Cry__ es el mejor juego de __PS2__ creado hasta la fecha y ha encumbrado a __Capcom__ como la compañía que mejor ha sabido aprovechar el hardware de __PlayStation2__.









PS2



En la Arena

Los enemigos finales de DMC son auténticas bestias, tanto en su cuidado y espectacular diseño, como en los variados patrones de ataque que presenta cada uno de ellos para poner en jaque nuestra habilidad y paciencia.

El Mal

Dante lleva un demonio en su interior. Cuando su barra de energía azul esté completa puede transformarse en el más sanguinario y demoledor enemigo que jamás hayan conocido sus oponentes. El efecto tiene una duración limitada que será muy útil contra los *final bosses*.

Majestuosidad

Los paisajes y edificios de DMC son lo mejor que hemos visto hasta ahora en esta consola. Sin duda, el apartado gráfico es uno de los más brillantes de la historia del videojuego y un claro ejemplo de la segunda generación para PS2.



A la izquierda podemos contemplar una de las fases subacuáticas del juego. La perspectiva pasa a ser en primera persona bajo el agua.

Devil May Cry



tlevania por la cabeza en algún momento) y no sólo sorprende su exquisito y cuidado diseño. También lo harán sus extraordinarias dimensiones según vayamos pasando misiones. Se trata, sin duda, de un esfuerzo titánico que tiene que haber dejado a muchos desarrolladores con la moral por los suelos. En Europa se va a distribuir una *demo* junto con *Resident Evil Code: Veronica X*, completamente diferente de la que salió a la luz en el mercado japonés. Se trata de una oportunidad única para que comprobéis que mis ojos no han visto ensoñaciones y que todo lo que os estoy contando es cierto. ¡Ah! y se me olvidaba comentar, que para añadir mayor variedad, Little Devil's Team (así se denomina el grupo interno de Capcom que ha desarrollado Devil May Cry: «Equipo de Pequeños Diablos») ha incluido una fase al más puro estilo



shoot'em-up en las últimas misiones del juego junto a un apoteósico enfrentamiento contra el inevitable *Final Boss*. En definitiva, una auténtica joya que se pondrá a la venta en nuestro país en diciembre. **R. DREAMER**





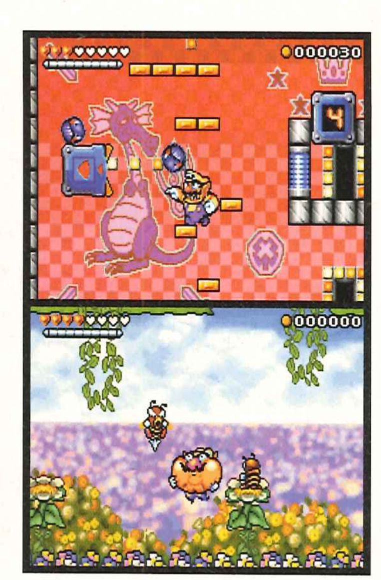
Explora el país de los Teletubbies
PlayStation
PAL
Teletubbies
Recomendado a partir de 2 años
Zeta MultiMedia
BBC
Juega con los Teletubbies
PlayStation
Ayuda a los Teletubbies a hacer las Tubby-tostadas y las Tubby-natillas, juega al escondite, encuentra sus objetos favoritos y juega con el tambor mágico!
Una combinación de actividades secuencias de vídeo y animaciones interactivas que encantarán a los más pequeños.
BBC
PlayStation
Ragdoll
a partir de 2 años
Zeta MultiMedia
GRUPO ZETA
Teletubbies characters and logo © & ™ 1996 Ragdoll Productions (UK) Ltd. Licensed by BBC Worlwide Ltd.



made in japan made in japan made in japan



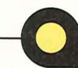




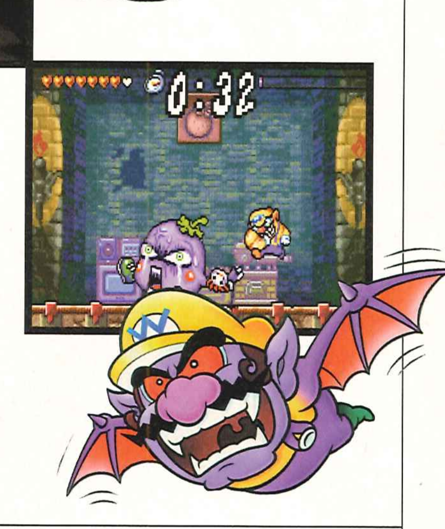


Los jefes de cada nivel son tan espectaculares como veis en esta pantalla. Cada uno de ellos necesita una rutina específica para ser totalmente vencido.





Ese pirata fantasma que veis aquí se dedica a robarnos todo el dinero que se nos cae al ser golpeados. Si os fijáis bien, es clavadito a De Lucar pero sin sus inmensas gafas.



Género > Plataformas

Wario Land Advance

Formato > 64 Mb   Compañía > Nintendo   Programador > Nintendo

Nintendo acaba de superar el «periodo de prueba» de Game Boy Advance (*F-Zero, Mario Advance*, etc.) y Wario Land Advance es una buena prueba de ello. La primera vez que juguemos a Wario Land Advance nos vendrá a la memoria nuestra querida Super Nintendo, más especialmente la última época de ésta, ya que la calidad del título de Game Boy Advance poco tiene que envidiar a la de los últimos juegos para «el cerebro de la bestia». El diseño del título nos permitirá pa-



searnos por 24 diferentes niveles, jefes incluidos, situados en lugares tan dispares como una selva, una casa encantada, una zona industrial de aspecto similar a un *pinball* y hasta un mundo «infantil» dibujado como si fuera un nivel de *Yoshi's Island*. La calidad gráfica de Wario Land Advance queda fuera de toda duda demostrando desde los primeros niveles su superioridad técnica frente a la mayoría de los juegos aparecidos en Game Boy Advance. Todos los escenarios están repletos de efectos de deformación, de *zoom*, etc. Los seguidores del «malvado» Wario están de enhorabuena, ya que el título estará disponible en Europa el próximo mes de noviembre. DOC

LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PS2

Los mejores **JUEGOS** del momento, lo último en **TECNOLOGÍA**, los lanzamientos mas esperados en **DVD**, y además ENTREVISTAS, MÚSICA, MOTOR, CONCURSOS...



...y cada mes un **DVD EXCLUSIVO** con las mejores demos jugables.



Este mes **5 DEMOS JUGABLES** de:

- ESTO ES FÚTBOL 2002
- PORTAL RUNNER
- SOUL REAVER 2
- MX 2002
- SPY HUNTER

GRUPO ZETA

Y ADEMÁS VÍDEO DEMOS Y EXTRAS DE...
AIRBLADE, BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE, DARK CLOUD, GIANTS: CITIZEN KABUTO, TOP GUN, JAK & DAXTER, SILENT HILL 2, TIME CRISIS 2, TWISTED METAL:BLACK Y WIPEOUT FUSION.

PlayStation 2. ¡MALDITA REVISTA!



made in japan made in japan made in japan

Al igual que en el primer Parappa, en cada uno de los niveles del juego tendremos que resolver ciertas situaciones imitando las rimas del personaje que en él aparece.

Lammy y las integrantes del grupo Milkcan aparecen en uno de los escenarios a modo de cameo, aunque aún no sabemos si podremos jugar con ella una partida completa.

Género > Musical

Parappa The Rapper 2

Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Nana on Sha

Tras explorar otros géneros musicales con *UmJammer Lammy* y sorprendernos con el original *Vib Ribbon*, Nana on Sha vuelve a sus orígenes con esta nueva entrega de Parappa The Rapper. El primer perro B-Boy de la historia del videojuego reaparece en los 128 *bits* de Sony, con un título de similares características a su predecesor, aunque con un depurado aspecto visual y sonoro. Sunny Funny, Lammy y hasta Master Onion (el Maestro Cebolleta, para los amigos) se dan cita una vez más para deleitarnos con su divertido *Hip Hop* «Old School», con temas creados hasta por los famosos *De La Soul*, especialmente para el título de Nana on Sha. Ocho son los escenarios principales en los que deberemos rapear y, una vez completados, podremos volver a ellos para jugarlos de nuevo o para disfrutar de un nuevo *Versus* contra un amigo o contra la CPU. En dicho modo, partiendo de una base rítmica deberemos rapear mejor que nuestro contrincante hasta dejarle KO. El apartado gráfico, creado para esta versión, muestra los diseños de Rodney Alan Greenblat en todo su esplendor y con todo lujo de detalles, incluyendo efectos de desenfoque, mostrando decenas de detalles y de personajes sin que el *hardware* de la consola se resienta en ningún momento. Esperemos que *Parappa* no tarde mucho en encaminar su «gira» hacia España. **DOC**

PlayStation 2



supernuevo supernuevo supernuevo

Abajo, podéis ver la curiosa, pero apropiada, imagen que han elegido en esta edición para representar la Copa de África.

Género > Deportivo

Pro Evolution Soccer

Formato > CD-ROM   Compañía > Konami   Programador > KCET   País > Japón

Las lesiones no son muy frecuentes pero nos pueden hacer la pascua. Aquí, Diego Tristán puede seguir jugando pero mermado físicamente. Será difícil que sea capaz de meter un gol.



Aunque títulos como *Esto es Fútbol 2002* y *FIFA 2002* pueden ser unos rivales de mucho peso, Pro Evolution Soccer va a ser, por ahora, la mejor referencia que van a tener los aficionados a este deporte en PS2. Aquello que tanto nos gustó en las entregas de PSone (por resumirlo de algún modo: su jugabilidad y su perfecta recreación de los pequeños y grandes detalles del fútbol), se mantiene en Pro Evolution Soccer, pero con una drástica mejora en todo el apartado gráfico y técnico. El potencial de PS2 ha permitido a Konami alcanzar cotas de realismo y preciosismo ciertamente notables y, desde el césped hasta el balón, todo rezuma credibilidad. Como esperábamos, de la versión nipona a esta para el resto del mundo, ha habido bastantes retoques y éstos afectan sobre todo al desarrollo del juego. Menos presión de los rivales (pero aún así importante), nuevos movimientos de las



Aunque hay Estadios realmente logrados y espectaculares, nuestro preferido es el del campo de entranamiento.

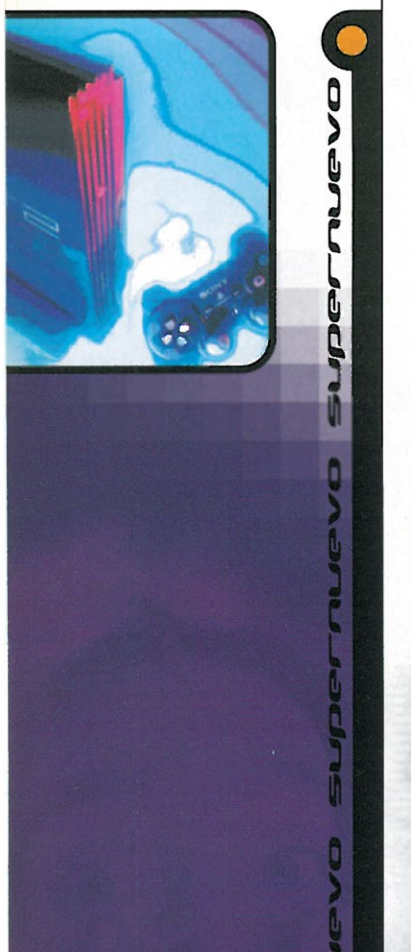
PlayStation 2

PS2

En esta entrega para PS2 también se han incluido las faltas del portero. Hasta hace un par de edidiones en PSone, los guardametas tenían total libertad para forrarnos.

defensas, porteros más inspirados, pases menos previsibles, controles defectuosos, remates de cabeza más complicados y otros muchos pequeños cambios hacen todo más real, aunque nos pese a veces. La dificultad es exigente y, en ocasiones, la inteligencia de los rivales desquiciante, pero eso nunca es una mala noticia en un juego de fútbol y estamos seguros de que en poco tiempo haremos progresos. Las claves, como en la versión japonesa, serán tocar rápido el balón, aprovechar al máximo los espacios e intentar marcar alguna de las pocas oportunidades que dan la mayoría de los rivales. Aquello de exprimir las jugadas a balón parado de *corners* y faltas se acabó y será un milagro que podáis meter un gol por esta vía en varios partidos. Ni entrenando entran las faltas.

Lo que no cambia, y empieza a ser mosqueante, es el empecinamiento de Konami en no ajustar la oferta de su saga a la de *FIFA* o a la de *Esto es Fútbol*. Que a estas alturas sigan con su limitada *Master League* y no nos ofrezcan la oportunidad de jugar ligas nacionales ya clama al cielo. Tendremos que contentarnos con lo que hay y aún dar gracias porque estén cuatro equipos españoles. Es el único fallo que le encontramos a este juegazo. **DE LUCAR**





Además del modo Historia, en Time Crisis II podremos encontrar extras como el entrenamiento que veis en la pantalla.

El peculiar modo Versus en split-screen nos mostrará la imagen completa de ambos jugadores, sin recortes de ningún tipo.

Género > Shoot'em-up

Time Crisis II

Formato > DVD-ROM Compañía > Namco Programador > Namco País > Japón

Silenciosamente, casi por sorpresa, Namco ha convertido una de sus recreativas más significativas y originales a PlayStation 2. La segunda entrega de Time Crisis II llega a los 128 *bits* de Sony con un entorno gráfico completamente rediseñado, con un montón de modos de juego y de extras y con un nuevo periférico: la pistola *G-Con 2*. Si *TC: Operación Titán* se nos quedó un poco corto tras completar el modo principal, con esta nueva entrega tendremos juego para rato, ya que además de incluir un nuevo modo de misiones basadas en situaciones del modo Historia, tendremos a nuestra disposición una gran cantidad de nuevos modos y opciones. Entre estas últimas, tendremos la posibilidad de jugar a dobles como en la *coin-op*, tanto en un curioso *split-screen* como a través del puerto *i.Link* y hasta un modo en el que un solo jugador puede utilizar dos *G-Con 2*. Entre los nuevos modos de juego encontraremos un entrenamiento de tiro «policial» *Quick & Crash*, antigua *coin-op* de Namco y dos versiones diferentes de *Shoot Away 2*, recreativa basada en el tiro al plato. Time Crisis II llega a nuestro país traducido y doblado al castellano a finales de octubre. DOC



PlayStation 2





supernuevo supernuevo supernuevo



En las dos imágenes que aparecen sobre estas líneas podéis ver una foto y una pantalla del mismo tramo. ¿A que es difícil distinguir cuál de las dos es la fotografía? Un estupendo ejemplo de su grado de realismo.

Si no trazamos bien las curvas, o entramos demasiado rápido, no será demasiado complicado pegarnos un buen tortazo como éste.

Género > Deportivo

World Rally Championship

Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Evolution Studios País > Reino Unido

Los amantes de los simuladores de conducción, si atendemos a las ventas en PSone, siempre se han decantado eminentemente por dos tipos de juego, de carreras y de lucha contra el crono. El mejor representante del primer género es sin duda *Gran Turismo*, y del segundo *Colin McRae Rally*. Aunque ambos son superventas, el primero de ellos fue el que más favores obtuvo de los usuarios de todo el mundo, aunque sería injusto menospreciar la sorprendente aceptación del simulador rey del mundo de los rallies. Ambos géneros se diferencian principalmente en el planteamiento inicial. Mientras que en los juegos tipo *GT* debes superar a los rivales, en los tipo *Colin McRae* lo que hay que hacer es vencer al tiempo de otros pilotos que no ves en pantalla. Una diferencia mucho más importante de lo que parece, porque es cambiar la competición frente al rival por la competición frente a



En las repeticiones podremos observar la carrera como si fuera una retransmisión de televisión desde distintos ángulos, incluyendo una perspectiva desde el interior del vehículo.

Como podéis comprobar por esta impresionante imagen, si en el transcurso del tramo nos ponemos cara al sol, seremos deslumbrados, tal y como ocurriría en la realidad. El efecto gráfico es impresionante desde cualquier vista.





Coches a elegir

7 coches y 14 pilotos para competir en las diferentes pruebas. Los vehículos son: Ford Focus WRC, Hyundai WRC, Peugeot 206 WRC, Hyundai Accent WRC, Skoda Octavia WRC, Citröen Xsara T4, Subaru Impreza WRC y Mitsubishi Lancer EVO 6.









uno mismo. Ahora, en espera de que nos llegue la versión PS2 del citado *CMR*, Sony Computer Entertainment nos ha proporcionado una *beta* de WRC al 85% de su finalización que, aunque sólo nos dejaba jugar en el modo contrarreloj, daba buenas muestras de la calidad global del juego. 14 circuitos y 7 coches diferentes con dos pilotos por cada uno, son las cifras iniciales del juego. Sin embargo, aunque el hecho de contar con vehículos y nombres reales del Campeonato del Mundo de Rallies es una excelente ventaja, lo que realmente hace a WRC un título fuera de serie es el realismo con el que se han trasladado todos los elementos que inciden en estas competiciones. Los escenarios son impresionantes, incluso más que el diseño de los propios coches, y la dinámica de éstos y sus reacciones son las más reales jamás vistas en un juego de esta índole. Aceleraciones, derrapes, los trompos cuando tiramos del freno de mano, el sonido del motor y de las ruedas, las salidas de pista, los accidentes... todo nos envuelve en la frenética acción de la lucha contra el crono. Será uno de los juegos del año sin duda, y a *Colin McRae Rally* para PS2 se lo ha puesto muy difícil si quiere mantener su merecida hegemonía en este tipo de simuladores de conducción. **THE SCOPE**





supernuevo supernuevo supernuevo

El sistema de menú de Tony 3 gira en torno a una especie de tienda de skate. Abajo, a la izquierda, una imagen que explica el por qué la mayoría de skaters patina vestido con pantalones y no con una pequeña minifalda.

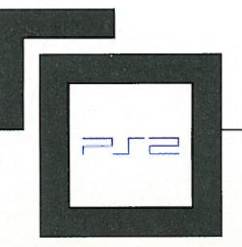
Género > Deportivo

Tony Hawk's Skateboarding 3

Formato > CD-ROM   Compañía > Activision   Programador > Neversoft   País > Estados Unidos

La siguiente generación de uno de los títulos más laureados de la era de los 32 *bits*, *Tony Hawk*, ve al fin la luz en PlayStation 2. Neversoft ha conseguido mejorar su mejor título en todos los aspectos, creando un nuevo *engine* gráfico con especial atención al detalle y a la suavidad de movimiento y añadiendo elementos a su ya perfecta jugabilidad. La extensión de los escenarios ha sido aumentada, dando a cada uno de ellos varias zonas completamente diferentes y multitud de situaciones que albergan misiones por cumplir. Dichas misiones, al contrario de lo que ocurría en los dos anteriores títulos de la saga, no serán fijas en cada partida, salvo las típicas de superar *records* y de encontrar las letras que forman la palabra «EXTRA», las cuales aparecerán en diferentes puntos del mapa cada vez que juguemos en uno de los escenarios. Entre las novedades jugables podríamos destacar un ligero aumento de la velocidad, un indicador de equilibrio (para *los manuals* y los *grinds*), la inclusión de nuevos *skaters* (entre ellos, Bam Margera, del programa *Jackass* de MTV) y el nuevo *revert*, que nos permitirá encadenar más trucos si conseguimos girar nuestra tabla en el sentido contrario al que lo hemos hecho cayendo de un vertical. Neversoft también ha añadido una gran cantidad de especiales nuevos y la posibilidad de ejecutarlos casi todos con la mayoría de los personajes, incluido el 900º. La versión USA tendrá opción de juego *on-line*, pero en Europa eso sigue siendo una incógnita. DOC

PlayStation 2



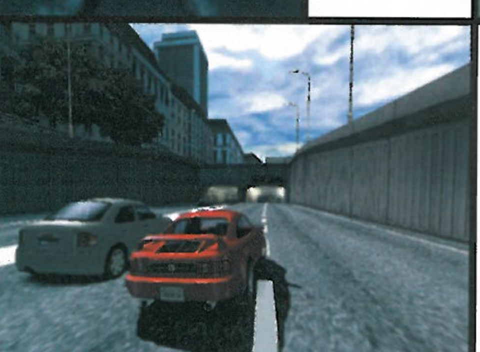




Lo mejor del juego es la sucesión de tortazos contra el escenario y, sobre todo, contra otros vehículos. Las repeticiones de los choques se efectuarán desde distintos ángulos inmediatamente después del impacto, mostrando los planos más espectaculares del juego.



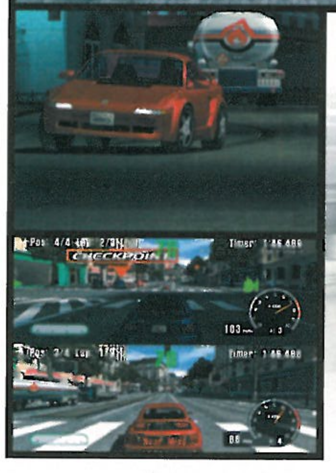


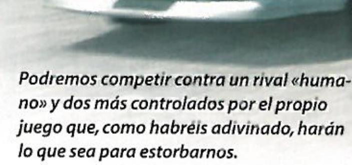














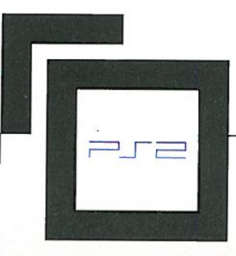
Podremos competir contra un rival «humano» y dos más controlados por el propio juego que, como habréis adivinado, harán lo que sea para estorbarnos.

Género > Arcade de Conducción

Burnout

Formato > CD-ROM Compañía > Acclaim Programador > Criterion País > Reino Unido

El pasado 28 de agosto, Alex Ward, Creative Manager de Criterion Games, nos mostró en las oficinas de Acclaim el *arcade* de conducción más divertido de los últimos tiempos. Burnout se ha inspirado en las películas de persecución automovilística más emblemáticas de la historia cinematográfica, para representar con la mayor fidelidad posible un juego de carreras urbanas con tráfico real. Según el propio Alex, Burnout bebe de las fuentes de juegos tan míticos como *Road Rash* y *Need For Speed* de 3DO, o *Ridge Racer* de PlayStation. Un control extremadamente sencillo, velocidad endiablada y, sobre todo, realismo en las colisiones, son las características principales del juego. La mecánica es sencilla y recuerda a los *arcades* de los salones recreativos. Habrá que llegar a determinados *check points* antes de que el tiempo llegue a cero, para lo que tendremos que sortear todo el tráfico habitual en las calles y carreteras de una gran ciudad. Pero no acaba ahí la cosa, ya que el juego premia a los conductores más osados, de tal forma que cuanto más arriesgadas sean las maniobras (por ejemplo, conducir en sentido contrario), el turbo del coche irá llenándose hasta que podamos utilizarlo y alcanzar velocidades estratosféricas que nos permitan concluir los 17 circuitos. Varios coches y diferentes modos de juego completan la oferta de este gran juego. **THE SCOPE**





Algunos de los escenarios, como el de Ken, Chun-li o el de Guile, han sido rediseñados para esta nueva versión portátil de Super Street Fighter II Turbo.

Al terminar cualquiera de los rounds con la ejecución de un Súper, la pantalla mostrará este aspecto.

A la derecha, una imagen de la introducción del juego y, sobre ella, el nuevo escenario de Guile.

Género > Beat'em-up

SSF II Turbo Revival

Formato > 64 Mb   Compañía > Capcom   Programador > Capcom   País > Japón

Han pasado ya más de cinco años desde la creación de la versión recreativa de *Super Street Fighter II Turbo* y aún no existen más de un par de juegos que igualen al título de Capcom en jugabilidad o, lo que es más importante, nivel de dificultad/desafío. Ahora, el sueño de muchos aficionados a los *beat'em-up* se cumple con la conversión a Game Boy Advance del último *Street Fighter* basado en el motor gráfico y jugable del *SF2* original. Tras los impresionantes resultados obtenidos con el primer *Final Fight* para la portátil de 32 *bits*, ahora con SSF2 Turbo, Capcom sigue la línea evolutiva que marcó, hace casi diez años, la inolvidable Super Nintendo con dos de sus más famosos títulos. Esta entrega para Game Boy Advance lo tiene todo: todos los personajes (y alguno más), todos los golpes y especiales, nuevos escenarios, nuevos modos de juego, nuevos efectos gráficos, etc. La primera vez que vimos el juego en la portátil de Nintendo no podíamos dar crédito a nuestros ojos. Coloristas escenarios llenos de movimiento, personajes perfectamente animados, una jugabilidad perfecta (a pesar de la carencia de seis botones en GBA) y una dificultad que, sin llegar a resultar tan desesperante como la de la recreativa original, se ajusta perfectamente a las capacidades de cada jugador. Con modos como *Survival*, *Time Attack*, *Training*, *Versus* (con dos cartuchos) y otros ocultos, como *Gallery*, tenemos *Street Fighter* portátil para rato. El mes que viene, un sueño llamado SSF II Turbo Revival se hará realidad. DOC

Game Boy Advance

GAME BOY ADVANCE

CONCURSO
PERRO & LOBO

5 Lotes de 1 Juego + 1 camiseta
y 15 Juegos «Perro y Lobo»

• Podrán participar en el concurso todos los lectores que envíen el cupón con todos sus datos antes del día 1 de noviembre a EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO PERRO Y LOBO».
• No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector. • Los premios no podrán ser canjeados por dinero. • No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos.
• El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista.
• La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.





«CONCURSO PERRO Y LOBO»

NOMBRE:..

DOMICILIO:..

POBLACION:...

PROVINCIA:...

C.P.: .... TEL.: .... EDAD: ....





ESTO ES FUTBOL

La **tercera** parte de la **saga** logra situarse entre los grandes del género **futbolístico** gracias a un mejorado apartado **gráfico** y a la variedad de opciones. Por fin Sony logra su **objetivo.**



Los efectos luminosos logrados en el programa son capaces de competir con los de cualquier simulador de su género.



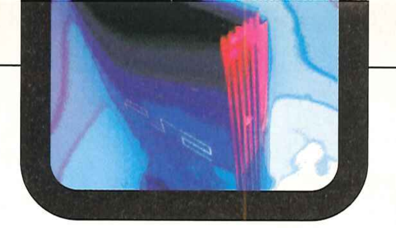


Se han reproducido, de forma exacta, 250 jugadores. El resto pueden modificarse con el editor.



Se rescata de la última versión para PSone un modo escolar cuya principal característica es que los partidos se disputan en el patio de un colegio.

Una de las asignaturas pendientes de Sony en su catálogo de juegos para PlayStation fue la de lograr un simulador de fútbol capaz de hacer frente a *FIFA* e *International Superstar Soccer*. Para ello, creó dos entregas de *Esto es Fútbol* capaces de competir en opciones con el programa de Electronic Arts, pero con algunas deficiencias en la jugabilidad. Aunque con retraso, con respecto a sus competidores, parece que la compañía japonesa no está dispuesta a que esta situación se repita con su nueva consola. El tiempo transcurrido ha servido para que Team SOHO logre un programa mucho más sólido que sus predecesores. Además de las selecciones se incluye una gran variedad de clubes. De tal modo, encontraremos los equipos de primera división de 9 países europeos (incluido España), la segunda división francesa e inglesa, algunos equipos de



2002

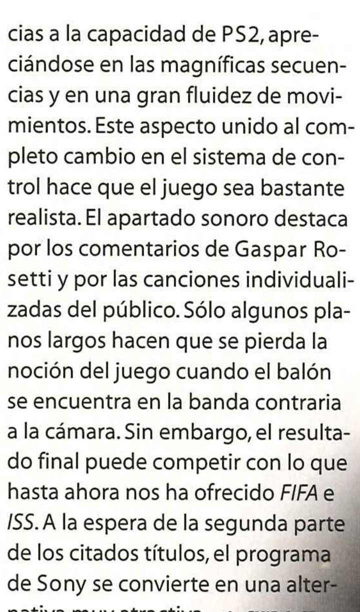
segunda división y los clubes históricos más destacados. Por lo que respecta al fútbol español, están presentes varios equipos de segunda, como el At. de Madrid, el R. Madrid de los 50, con Di Stefano y Gento a la cabeza, y el F.C. Barcelona de los 90, con Guardiola o Laudrup. En cuanto a los nombres de los equipos, el programa vuelve a recoger importantes fallos, denominando a algunos de ellos por su ciudad de origen. Sin embargo, los jugadores son reales, ofreciendo algunos parecidos físicos realmente increíbles. Para aquellos que no se parecen tanto al jugador original, se incluye un editor que permite determinar hasta el color de ojos. El apartado gráfico ha mejorado gracias a la capacidad de PS2, apreciándose en las magníficas secuencias y en una gran fluidez de movimientos. Este aspecto unido al completo cambio en el sistema de control hace que el juego sea bastante realista. El apartado sonoro destaca por los comentarios de Gaspar Rosetti y por las canciones individualizadas del público. Sólo algunos planos largos hacen que se pierda la noción del juego cuando el balón se encuentra en la banda contraria a la cámara. Sin embargo, el resultado final puede competir con lo que hasta ahora nos ha ofrecido *FIFA* e *ISS*. A la espera de la segunda parte de los citados títulos, el programa de Sony se convierte en una alternativa muy atractiva. ➾ **CHIP & CE**

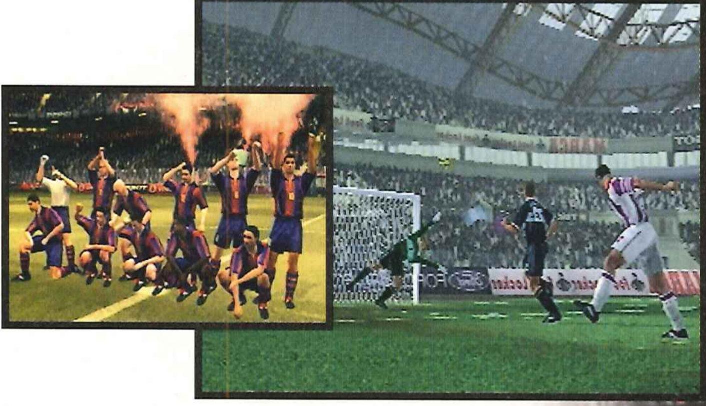




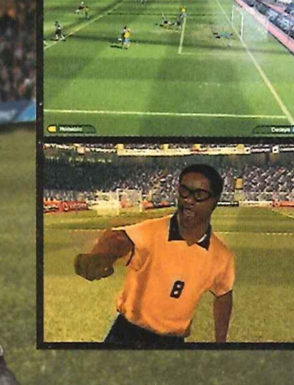
Se incluyen 9 ligas de primera división, los principales equipos de otros países, la categoría de plata de Inglaterra y Francia, equipos históricos y de segunda de otros países y la posibilidad de crear otros a nuestro antojo.











La calidad gráfica no está exenta de jugabilidad. El sistema de control y los movimientos de todos los componentes son superiores a los de sus rivales.





GRÁFICOS 9,4
Hay que destacar dos aspectos: los efectos de luces y sombras y la magnífica reproducción de algunos de los jugadores incluidos en el programa. Las repeticiones, tanto automáticas como manuales, tampoco tienen desperdicio.

MÚSICA/FX 8,8
La música juega su papel más destacado en la *intro*. En los comentarios **Gaspar Rosetti** realiza un buen papel, mejorando su aparición en la anterior entrega y la de **Ángel González Ucelay** en la primera parte.

JUGABILIDAD 9,3
El cambio en el control de los jugadores ha sido radical logrando una gran mejora. Entre las novedades, aparece la posibilidad de simular una falta así como entradas, que ponen los pelos de punta.

DURACIÓN 8,9
La oferta de competiciones es impresionante, incluyendo algunas para selecciones nacionales y otras para clubes. El mayor reto es la Liga europea, cuya participación debe lograrse en el campeonato de Liga de cada país.



GLOBAL 9'3



Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Team Soho Jugadores > 1-8
Clubes y Selecciones > 11 Texto/Doblaje > Castellano/Castellano Grabar partida > Memory Card (137 Kb)



PAPER MARIO

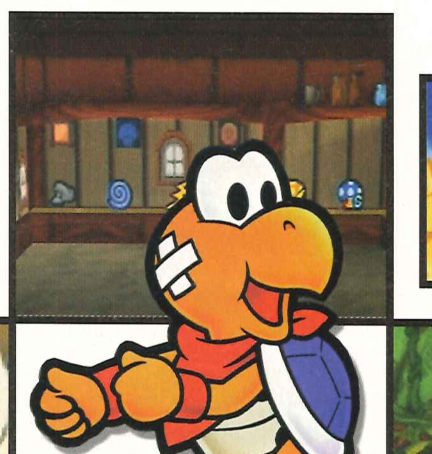
La última incursión de Mario en Nintendo 64, con permiso del venidero **Mario Party 3**, termina, por fin, con la carencia de **RPG** de calidad en esta plataforma.

No es que un sólo cartucho sea suficiente como para olvidar todos estos años de sequía, pero al menos la calidad de éste sí que es suficiente como para preferirlo antes que tres «menos buenos». Por supuesto que el argumento condiciona mucho al público al que puede ir dirigido, pero aún así es difícil encontrar una razón para criticar a Paper Mario. El sistema de juego te permitirá tener control sobre el porcentaje de tiempo que quieres invertir en combatir o en explorar. Con esto no quiero decir que puedas avanzar evitando los combates, ya que son esenciales para adquirir los puntos de energía, magia y experiencia necesaria para ir derrotando a los cada vez más poderosos enemigos, tal y como sucede en todos y cada uno de los *RPG*. La pincelada de plataformas que encontramos en Paper Mario ha sido perfectamente integrada en las 2 1/2 D, sin robar ningún tipo de protagonismo a la aventura, pero poten-





Aunque disponemos de un número de patrones de ataque muy elevado, lo cierto es que terminaremos usando siempre los mismos.











Este cartucho es imprescindible para todos los seguidores del fontanero más famoso del mundo. Su traducción al castellano esquiva el único pero posible.

















ciando la jugabilidad, sobre todo para los que no estéis habituados a los *RPG* puros. La localización al castellano pone el broche de oro habiéndose traducido textos, menús y la mayor parte de los textos existentes en escenarios. Si eres un usuario de N64, la verdad es que no tienes demasiado *software* donde elegir a estas alturas, pero aunque este mes se lanzaran 25 cartuchos más, sería difícil recomendarte uno que no fuera mejor que éste. Quién sabe cuanto tiempo pasará hasta que puedas jugar a otro título de Mario de estas características. **ÓSCAR**





El aspecto «plano» de todos los personajes de Paper Mario te enamorará sin remedio desde el principio.



GRAFICOS 9,4

Un diseño de escenarios magistral conjugado con una animación sencilla, eficaz y, sobre todo, muy simpática. No vas a ver nada nuevo, pero sí lo que ya conocías enfocado de la manera más perfecta posible.

MUSICA/FX 9,2

Muy trabajada. Todos los momentos del juego están acompañados con sus partituras específicas y creando la atmósfera idónea en cada momento. Los efectos de sonido no resaltarán más que en los momentos oportunos.

JUGABILIDAD 9,3

Como cualquier buen *RPG*, descubrir la historia de *Paper Mario* supone una experiencia muy personal. El tiempo que nos lleve hacer esto, unas 30 horas, supondrá una experiencia que te será difícil olvidar.

DURACION 9,2

No tiene nada que envidiar a los *RPG* que atacan desde una plataforma CD, ni siquiera echarás de menos las secuencias CG. No dura poco, pero seguro que desearás que el final llegue más tarde.

GLOBAL 9'3



Género > RPG Formato > Cartucho 256 Mbits Compañía > Nintendo Programador > Intelligent Systems Jugadores > 1
Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar partida > Cartucho (4 partidas)



RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

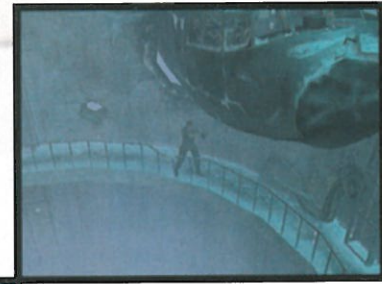


Tras su paso por la malograda consola de **Sega**, hace ya más de un año, llega a **PS2** el mayor exponente hasta la fecha del género bautizado por la propia **Capcom** como **Survival Horror**.

Está claro que la saga *Resident Evil / BioHazard* ha sido una de las culpables del tremendo éxito de PSone en todo el mundo, como muestra el éxito de crítica y público de todas sus entregas. Por todo ello, era lógico esperar que Capcom decidiera continuar su serie en la nueva consola de Sony. Y mientras preparan la nueva entrega exclusiva para PS2, nos ofrecen la conversión del título que fue lanzado el año pasado para Dreamcast. En él volvemos a tomar el control de Claire Redfield (aunque en la segunda parte del juego podremos controlar a su hermano Chris) para desentrañar la trama creada por la compañía Umbrella y su «G-Virus.» En su momento, el juego fue una revolución al cambiar el entorno de gráficos prerrenderizados por escenarios en 3D, aunque el desarrollo seguía siendo igual con un seguimiento de la acción muy cinematográfico. En cuanto a si vale la pena hacerse con esta conversión teniendo el título de Dreamcast, la respuesta podría ser no, a no ser que seas un fan acérrimo de la saga, aunque se han introducido ligeras novedades que podrían justificar su compra. **DANI3PO**



En la segunda parte del juego controlaremos a Chris, que sigue los pasos de su hermana hasta la isla donde se encontraba la base de Umbrella. Sin embargo, no será allí donde se produzca el reencuentro.









La historia arranca meses después de los sucesos de la segunda parte.







9,0

El motor gráfico que se usó en su día para **DC** ha sido transportado a **PS2** sin apenas cambios, por lo que podemos decir que está a gran altura, aunque ha sido superado por las últimas producciones de **Capcom** o **Konami**.



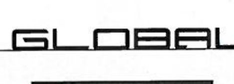
8,9

La música sigue el estilo de los anteriores *RE*. Mención especial para la fantástica composición de la *intro*. Los efectos de sonido tampoco han cambiado y siguen reflejando perfectamente lo que pasa a nuestro alrededor.



8,8

Si estás acostumbrado al sistema de control de la serie no te costará progresar, sino te preguntarás por qué los personajes no reaccionan con mayor rapidez. Los momentos de acción y los *puzzles* están muy bien distribuidos.



9,3

Es con diferencia el más largo de toda la serie (con enemigos muy duros) y acabarlo te llevará más de diez horas, a no ser que sigas una guía. Además, al finalizarlo se abrirá el curioso modo Batalla en primera persona.

GLOBAL





Género > Survival Horror Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > Capcom Jugadores > 1 Modos de Juego > 2 Niveles Dif. > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (102 Kb)



FINAL FIGHT ONE







¿Qué te parecería jugar con las versiones del Street Fighter Alpha III de Guy y Cody? Sólo tienes que «tostar» macarras hasta completar las sucesivas cifras que te pide el juego y que te proporcionarán estos y otros muchos extras, como distintos colores para cada personaje.

Si alguien me hubiera dicho en 1989, cuando perdía las tardes en los recreativos jugando a *Final Fight*, que algún día iba a poder disfrutar de él, sin pérdida de calidad, en la palma de mi mano, le hubiera tomado por un lunático. Ahora, aquella fantasía es toda una realidad. Capcom nos resarce al fin de la coja adaptación para SNES, debido a que Final Fight One incluye el nivel perdido de la fundición, los tres personajes y los dos jugadores simultáneos, pero la versión occidental de FF One sufre la misma estúpida censura de SNES, que eliminó a las chicas y las sustituyó por unos *punkies* de risa. Es el único reproche a un juego simplemente genial, una conversión increíble que nos demuestra que Game Boy Advance está a años luz de todas las *hand-held* que hemos conocido. Los personajes son gigantescos, jugando con otra persona es posible enfrentarse a seis enemigos en pantalla sin ralentizaciones, la música es la de la recreativa... Final Fight One es un sueño. Es la razón por la que me compré una GBA. **NEMESIS**

No. No se trata de una pantalla con truco. Final Fight One permite la participación simultánea de dos jugadores.



GRÁFICOS 9,5

Final Fight One es como tener la recreativa en tus manos. Los escenarios, el colorido, la animación de los personajes, todo es idéntico. Sólo echarás en falta las chicas, pero ya se sabe, nada es perfecto. Maldita censura.

JUGABILIDAD 9,0

Con el mismo grado de fidelidad respecto al original del que ha hecho gala con los gráficos, **Capcom** ha incluido cada música, fanfarria, grito y efecto de sonido de la máquina original. Incluso las voces suenan igual, a cascajillo.

MÚSICA/FX 9,4

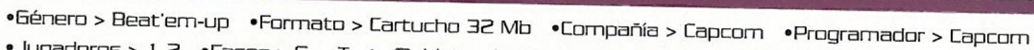
¿Acaso hay alguien que no haya jugado a *Final Fight*? Es el *beat'em-up* clásico por antonomasia. Sencillo, adictivo, divertido y rabiosamente jugable. Juega con un amigo y te será imposible apagar la **Game Boy Advance**.

DURACIÓN 9,2

FF One posee, como otros clásicos, la rara cualidad de atraer al jugador pese a que éste haya llegado al final una y otra vez. Además, la obtención de extras, a medida que vas liquidando malos, alarga mucho la vida del juego.

GLOBAL 9'4







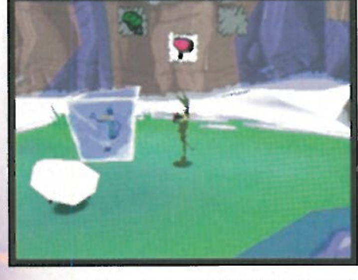
•Género > Beat'em-up •Formato > Cartucho 32 Mb •Compañía > Capcom •Programador > Capcom
•Jugadores > 1-2 •Fases > 6 •Texto/Doblaje > Inglés/- •Grabar Datos > Sí




a fondo PS ONE



PERRO Y LOBO


Para avanzar en las fases tendrás que conseguir items tan curiosos como un secador y utilizarlo, por ejemplo, para descongelar al Pato Lucas.

Si caímos en estado de somnolencia contando ovejitas en *Sheep*, ya podemos ir despertando nuestros cinco sentidos en este título de Infogrames para disfrutar del humor más característico y peculiar de los personajes de Looney Tunes. Simpáticas animaciones, situaciones insólitas y escenarios al más puro estilo de los dibujos animados del Correcaminos. Bajo la astuta vigilancia de un perro, tendremos que ayudar al Coyote a secuestrar una oveja de su rebaño. Para ello, el Pato Lucas nos dará unas cuantas lecciones de cómo andar cautelosamente y de cómo volar en cohete para pasar desapercibido por delante de las garras del canino guardián. Quizá, esto sea lo más sencillo, porque después deberemos conducir al ovino hasta la meta sorteando obstáculos y sobrevolando el terreno conflictivo. Tú decides qué hacer, pero ten cuidado porque algunos personajes, como el cerdito Porky, nos facilitarán información que más que ayudar nos despistará. En total son 16 escenarios y en cada uno deberemos recoger una oveja y, además, si activamos el *check point* oculto en el nivel, nos premiarán con fantásticos bocetos de los personajes. Por su apariencia podríamos pensar que se trata de un título infantil, ya sea porque está inspirado en el mundo disparatado de Looney Tunes como por su desarrollo, pero nada más lejos de la realidad. La mecánica es simple, pero hasta que averigüemos cómo solucionar los problemas del Coyote habremos pasado minutos y quizá horas, pensando qué hacer para que el lobo lleve a la oveja hasta la meta. A veces resultará algo pesado, pero te lo pasarás en grande disfrutando del simpático humor de los diálogos y de las locas situaciones. ➾ ANNA






En cada nivel se hallan ocultos check points, llegar hasta ellos es difícil, pero si lo consigues activarás simpáticos bocetos como éste.


GRÁFICOS 8,8

Apartado más seductor de *Perro y Lobo*. Los personajes y escenarios más emblemáticos de **Looney Tunes** se reúnen en este título. Excelente *engine* gráfico que nos hará dudar de si es un juego o un capítulo de la serie de dibujos.


MÚSICA/FX 9,0

Gran variedad de melodías. Los diálogos, perfectamente doblados al castellano, siguen la línea y el humor de los dibujos animados y, aunque los dobladores no son los originales, logran plasmar el espíritu de los personajes.


JUGABILIDAD 8,4

Teniendo en cuenta que es un juego de estrategia, la dificultad se halla en cómo ayudar al **Coyote** a cumplir su cometido. Ingenio y más ingenio es lo que cuenta. El control es sencillo, pero piensa en cómo utilizarlo.


DURACIÓN 8,5

La vida de este juego depende de tu astucia. Son 16 fases y al principio será sencillo secuestrar a la oveja, pero según avanzas el desarrollo se complica. Además, encontrar y activar los *checkpoints* nos llevará tiempo.

GLOBAL 8'8




Género > Estrategia Formato > CD-ROM Compañía > Infogrames Programador > Black Sheep Jugadores > 1
Fases > 16 escenarios Texto/Doblaje > Castellano/Castellano Grabar Partida > Memory Card (1 bloque)



MARIO KART SUPER CIRCUIT

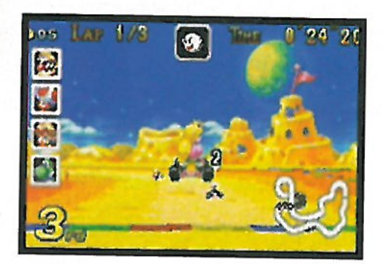
Mario Kart Super Circuit oculta en su interior dos juegos completos, aunque no lo anuncie a bombo y platillo. Además de la nueva entrega para Game Boy Advance podremos disfrutar del juego original de SNES y para ello, tendremos que ganarnos a pulso dicho privilegio. Tras escudriñar en el interior del juego nos daremos cuenta del empeño que ha puesto Nintendo en este título. Todos los aspectos rayan la perfección, gráficos maravillosos que aprovechan con elegancia e inteligencia el *hardware* de la portátil, sonido ejemplar y una jugabilidad transparente que invita a jugar una y otra vez tratando de superarnos vuelta tras vuelta. En los últimos años han proliferado los juegos de la temática que antaño inaugurara *Mario Kart* (en el ya lejano año 1992), pero el lanzamiento de Mario Kart Super Circuit viene dispuesto a colocar a cada uno en su sitio, es decir, él el primero y el resto detrás. 44 circuitos (20 de la entrega GBA, 20 de *Mario Kart* y 4 para el modo Batalla en el que el objetivo vuelve a ser explotar los globos de los *karts* enemigos antes de que exploten los tuyos), son los culpables de infinitas horas de diversión. Y si en el caso de *Kirby* hemos reprochado a su distribuidora haberlo traído muy tarde, en esta ocasión, lo justo es que les felicitemos y agradezcamos la rapidez con que el juego ha aparecido en las estanterías de los comercios. **ÓSCAR**







Rainbow Road, el circuito final de todas las entregas. En esta ocasión con el castillo de Peach a lomos de la nave de Bowser.





La polémica pantalla de GBA, esta vez, no se muestra oscura en en absoluto, todo lo contrario, es pura viveza colorista.



GRÁFICOS 9,5

Con los ocho personajes en pantalla no se resiente ni un ápice. Si combinas los derrapes y acumulas muchas monedas en 150 cc puedes ir mucho más deprisa de lo que a primera vista pudieras pensar. Planos de *scroll* sublimes.

MÚSICA/FX 9,0

Teniendo en cuenta que GBA carece de un *chip* dedicado al sonido, es más que meritorio el trabajo realizado tanto en las nuevas composiciones como en los temas clásicos que en su época sonaban en el *chip* Sony de SNES.

JUGABILIDAD 9,5

El plato fuerte de cualquier *Mario Kart* es, sin duda, este. Curva de dificultad perfecta y modo Multijugador antológico (con varios cartuchos). Máxima diversión, en un mínimo espacio, garantizada de por vida.

DURACIÓN 9,4

Para poder acceder a todos los circuitos del *MK* original vas a tener que esmerarte mucho (o hacer trampas). Las batallas del modo Multijugador ocuparán tus ratos libres durante meses.

GLOBAL





•Género > Conducción •Formato > Cartucho 32 Mb •Compañía > Nintendo •Programador > Intelligent Systems
•Jugadores > 1-4 •Circuitos > 44 •Texto/Doblaje > Inglés/- •Grabar Datos > Sí

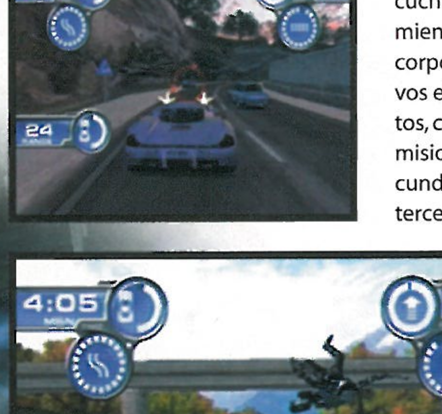


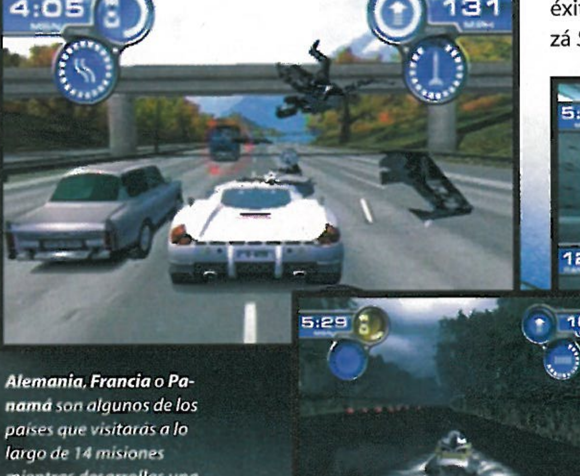
SPY HUNTER

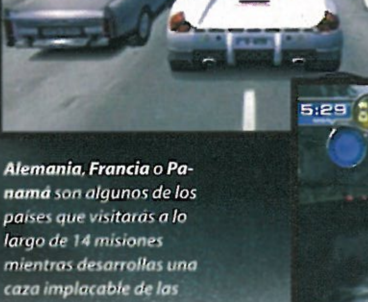
El cazador de espías de Midway vuelve a la carretera tras 14 años de ausencia. Son tiempos de cambios. El telón de acero ha caído, los antiguos enemigos son ahora aliados y los gráficos bitmap han dado paso a vertiginosas persecuciones en 3D.

Midway ha salido más que airosa en la nada fácil tarea de adaptar a las tres dimensiones una de sus míticas recreativas de principios de los 80. Esta nueva encarnación de Spy Hunter no sólo no traiciona el espíritu del original (inspirado a su vez en el mundo de las películas de espías) sino que nos permite reencontrarnos con viejos rivales (como los coches dotados de cuchillas) mientras incorpora nuevos elementos, como las misiones secundarias y la tercera transformación del vehículo protagonista. Si en el *Spy Hunter* de 1983 nuestro vehículo era capaz de mutarse en lancha al contacto con el agua, el *G-6155 Interceptor* puede convertirse en moto en las situaciones más críticas. Panamá, Inglaterra, Oriente Medio o Alemania son algunos de los lugares que visitarás a lo largo de las 14 misiones que componen este *arcade*, tan inclasificable como deslumbrante en su concepción gráfica. Escenarios fotorrealistas se suceden en la pantalla a velocidad de vértigo mientras el *G-6155* despliega un charco de aceite sobre sus perseguidores o despliega una batería de misiles sobre los vehículos de NOSTRA, organización enemiga. *Gauntlet*, Spy Hunter... cada modernización de un clásico de Midway se traduce en éxito. ¿Cuál será el siguiente? ¿Quizá *Smash TV*? Ojalá. **NEMESIS**









***Alemania, Francia** o **Panamá** son algunos de los países que visitarás a lo largo de 14 misiones mientras desarrollas una caza implacable de las huestes de NOSTRA.*

***Spy Hunter** alcanza velocidades de vértigo sin que afecte al impecable control del vehículo. Además, seremos testigos de cómo se transforma en moto.*

GRÁFICOS 8,7
El gran detalle de los escenarios no afecta para nada en la vertiginosa sensación de velocidad que produce el juego cuando pones el *G-6155* a su máxima potencia. El color, fantástico. Sólo una pega, los gráficos de la gente.

MÚSICA/FX 9,1
El memorable tema de **Peter Gunn**, obra de **Henry Mancini**, que ya acompañaba a la *coin-op* de 1983 repite aquí en diversas versiones, dos de ellas obra de *Saliva*, un grupo de bastante éxito en **Estados Unidos**.

JUGABILIDAD 9,0
Incluso en aquellos momentos en que se alcanzan las mayores cotas de velocidad, el control del coche sigue siendo igual de preciso. Algunas misiones son más divertidas que otras pero, en líneas generales, el juego es intachable.

DURACIÓN 9,2
Para avanzar a nuevas fases no sólo hay que completar cada una de las sucesivas 14 misiones principales, sino todas sus secundarias. Una tarea para la que se necesita mucha paciencia y muchos, pero que muchos reflejos.

GLOBAL 9'0





Género > Arcade de Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Virgin Programador > Midway Jugadores > 1-2
Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (38 Kb)



Sí, deseo suscribirme a la revista Super Juegos

❑ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 3.840 ptas.

❑ Por un año (12 números) con el multiadaptador «System Selector» de regalo al precio de 4.800 ptas.

■ Precios extranjero por vía aérea: Europa: 10.575 ptas. Resto Paises: 15.575 ptas.

APELLIDOS: .... NOMBRE: ....

DIRECCION: ....

POBLACION: .... C. P.: ....

PROVINCIA: .... TELEFONO: ....

Forma de Pago:

❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid

❑ Giro Postal nº (indicando en el apartado "Texto": suscripción REVISTA SUPERJUEGOS.)

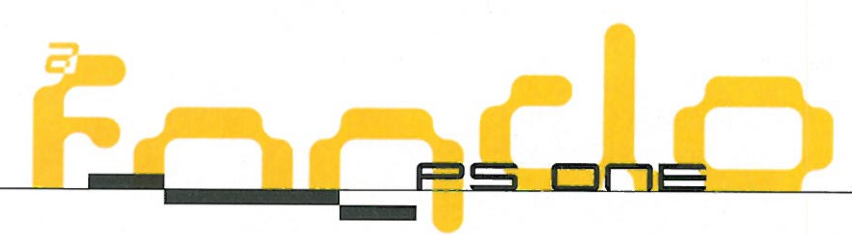
❑ Domiciliación Bancaria: Banco ..../..../..../..../ Sucursal ..../..../..../..../ DC ..../..../ Cuenta ..../..../..../..../..../..../..../..../..../..../

❑ Tarjeta de Crédito nº ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ Títular:

Fecha caducidad ..../..../ ..../..../ Firma titular (imprescindible):

ENVIAR ESTE CUPON A EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPERJUEGOS DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES, C/O'DONNELL, 12. 28009 MADRID.

Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 97 80. E-mail: suscripciones@grupozeta.es



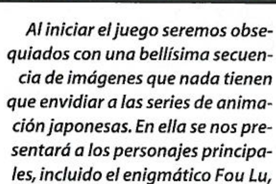
BREATH OF FIRE IV

La saga de rol de Capcom nunca ha sido rival para las super-producciones de Square, más bien ha pasado bastante inadvertida. La cuarta entrega (segunda para PSone) apareció hace ya bastante en Japón y cuando habíamos perdido la esperanza de verla por estos lares, nos llega y, además, a un precio muy competitivo. Los que conozcan la saga reconocerán en este juego a los personajes que han estado presente en toda la serie: el chico-dragón Ryu, la princesa alada Nina y el ser medio felino y medio humano Cray. Como todo buen juego de rol que se precie, las batallas cobran todo el protagonismo, pero por suerte, esta vez no nos encontraremos con una cada dos pasos, como en la tercera entrega. Los combates se han hecho más dinámicas y se han incluido combos con las magias de los personajes, que ahora son hasta seis en cada uno. Los efectos 3D, presentes en ellas, también contribuyen a que no nos resulten tediosas. El entorno gráfico está formado por unos bellos escenarios poligonales sobre los que evolucionan unos personajes creados con *sprites* (un aspecto que recuerda mucho al clásico de Square, inédito en España, *Xenogears*) perfectamente animados. Una trama bien hilada, un sentido del humor muy característico (los que hayáis jugado a entregas anteriores ya sabréis de lo que hablo) y un desarrollo adictivo para un juego que desborda clasicismo y saber hacer por los cuatro costados. ➾ **DANI 3 PO**



De nuevo la trama del juego girará en torno a los dragones. **Ryu**, el protagonista, será capaz de transformarse en varios de ellos durante las batallas.








Al iniciar el juego seremos obsequiados con una bellísima secuencia de imágenes que nada tienen que envidiar a las series de animación japonesas. En ella se nos presentará a los personajes principales, incluido el enigmático Fou Lu, alter ego de Ryu.



GRÁFICOS **8,8**

No impresionan tanto como otros títulos similares de **PSone**, pero son bonitos, sólidos y se mueven a las mil maravillas. Las animaciones de los *sprites* son fantásticas. Lo único que falla es el ortopédico juego de cámaras.



MÚSICA/FX **8,5**

Las composiciones muestran una gran calidad y variedad, algunas incluso con voces. Acompañan sin molestar en ningún momento, con el tono alegre característico de la saga. Los efectos sonoros cumplen a la perfección.



JUGABILIDAD **9,0**

Se han solucionado los problemas que presentaba las tercera entrega. Ahora, las batallas son menos frecuentes y más divertidas. La multitud de tramas alternativas y minijuegos dotan al título de una gran variedad.



DURACIÓN **8,7**

El juego es bastante largo, como es normal dentro del género, y cuenta con más de un final. Tiene secretos para aburrir, aunque una vez que lo hayas acabado no es muy probable que vuelvas a jugar con este título de **Capcom**.

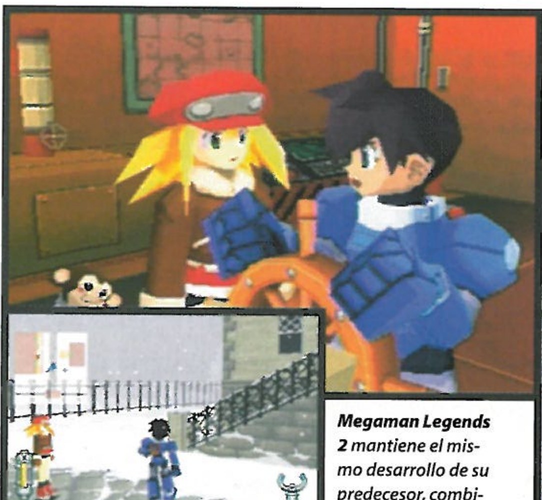
GLOBAL **8'8**



Género > RPG Formato > CD-ROM Compañía > Capcom Programador > Capcom Personajes > 6 Fases > 3 Actos
Texto/Doblaje > Inglés/- Grabar partida > Memory Card (1 bloque)



MEGAMAN LEGENDS 2



Megaman Legends 2 mantiene el mismo desarrollo de su predecesor, combinando plataformas y aventura.









Con cierto retraso, pero a un precio realmente interesante (3.990 ptas.) llega a las tiendas españolas Megaman Legends 2, en la que Capcom retoma de nuevo las aventuras de su robot favorito tras producir, entre medias de ambos, aquella rareza llamada *The Misadventures of Tron Bonne*. Aquí Miss Bonne y su hermano Tesel vuelven a su papel de villanos, aunque ambos están lejos de ser la principal amenaza para el protagonista. Toda una nueva serie de enemigos y peligros esperan a Megaman, Roll y el viejo Barrell en un juego de mecánica y grafismo prácticamente idénticos a su predecesor, lo que no es malo. Si en su momento *Megaman Legends* fue una de las mejores creaciones para PSX, su secuela es ahora una tabla de salvación para los propietarios de PSone, frustrados de ver cómo los buenos lanzamientos para su sistema van menguando en número, en beneficio de PS2. Y que no te engañe su *look* infantil: *Megaman Legends 2* es lo bastante largo y difícil como para contentar a los usuarios más experimentados. Es de lo mejor que vas a encontrar ahora mismo para los 32 bits de Sony. **NEMESIS**



***Capcom** nos vuelve a dar una lección de cómo aprovechar a tope el hardware de **PSone**.*



GRÁFICOS 9,3

Con toda la industria volcada en **PS2**, **Capcom** nos demuestra que todavía se pueden hacer productos deslumbrantes para **PSone**. Los gráficos de ***Megaman Legends 2*** son un prodigio de colorido y sus jefes, impresionantes.



MÚSICA/FX 9,0

Como ya sucediera con el primer *Megaman Legends*, esta secuela incorpora, en algunos momentos, temas muy conocidos de la música clásica, como *Las Cuatro Estaciones* de **Vivaldi**.



JUGABILIDAD 8,9

Una vez que ajustes los controles del personaje al *setting B*, ***Legends 2*** no te presentará ningún problema a la hora de trotar y aniquilar robots a lo largo de los incontables laberintos que pueblan este fabuloso juego.



DURACIÓN 9,2

Además de ser bastante largo, lo bueno que tiene esta aventura es que se pueden resolver misiones paralelas a la principal. La búsqueda de todas ellas le otorga una extensa vida al juego.

GLOBAL 9'2





Género > Aventura/Plataformas 3D Formato > CD-ROM Compañía > EA Programador > Capcom Jugadores > 1 Vidas> 1 Fases> 26 localizaciones Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (1 bloque)



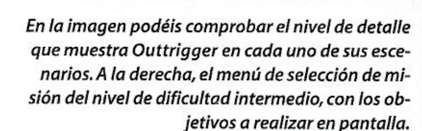
OUTTRIGGER

El inminente **ocaso** de Dreamcast comienza a dejar sus **últimos** grandes juegos para el **recuerdo** en el mercado. Outtrigger **debería** estar entre ellos, pero no es así, ni mucho **menos**.

Con juegos como *Unreal Tournament* o *Quake III* (ambos con posibilidades de juego *on-line*) en el mercado, era de esperar que un título tan esperado como Outtrigger tuviera una calidad, al menos, similar. Pues no, no es así. Outtrigger es un título creado casi exclusivamente para el juego *on-line*, con muchos mapas de pequeña extensión (sería absurdo hacerlos muy grandes, ya que sólo pueden competir cuatro personas) y con un insípido modo para un solo jugador basado en repetitivas misiones. Lo peor es que la versión española carece de modo *on-line*. Así que nos quedamos con el triste modo para un jugador y, eso sí, con un divertido modo Multijugador en *split-screen* para hasta cuatro jugadores. No todo iba a ser decepcionante en el último «gran» juego para Dreamcast, ya que el entorno gráfico posee unas detalladas texturas y todo se mueve a 50/60 *fps*, casi continuamente, aunque algunos efectos como los de las explosiones o las llamas son genéricas, demasiado típicas. Si te gustan mucho los *shoot'em-up* 3D y ya tienes *Quake III* y *UT*, no dudes en comprar Outtrigger pero, de lo contrario, consigue antes los dos clásicos mencionados. **DOC**









En la imagen podéis comprobar el nivel de detalle que muestra Outtrigger en cada uno de sus escenarios. A la derecha, el menú de selección de misión del nivel de dificultad intermedio, con los objetivos a realizar en pantalla.



9,0

Este es el apartado más trabajado de *Outtrigger*. Aunque no posee ningún tipo de proeza gráfica o rutina espectacular nunca vista, su *frame rate* se mantiene constante en 50/60 *fps* y sus texturas son muy detalladas.



8,7

Este apartado no tiene nada de particular. Al igual que en el apartado gráfico, tanto los efectos de sonido como la banda sonora del juego son correctos, bien realizados, pero no suponen toda una «explosión de originalidad».



7,9

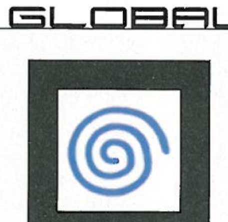
Si piensas jugar con un control *pad*, acabarás desesperado y, si piensas hacerlo con un ratón y un teclado, los límites impuestos en cuanto a ángulo de visión te pondrán de los nervios. El modo para un jugador es aburridísimo.

DURACIÓN

7,9

En el caso de que aguantes las 45 soporíferas misiones del modo para un jugador, te llevará bastante tiempo completarlas todas. El modo al que dedicarás más horas (si tienes amigos, claro) es el Multijugador.

GLOBAL





Género > Shoot'em-up 3D Formato > GD-ROM Compañía > Sega Programador > AM#2 Jugadores > 1-4
Modos > 3 Niveles > 45 misiones Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Visual Memory (8 bloques)



KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS

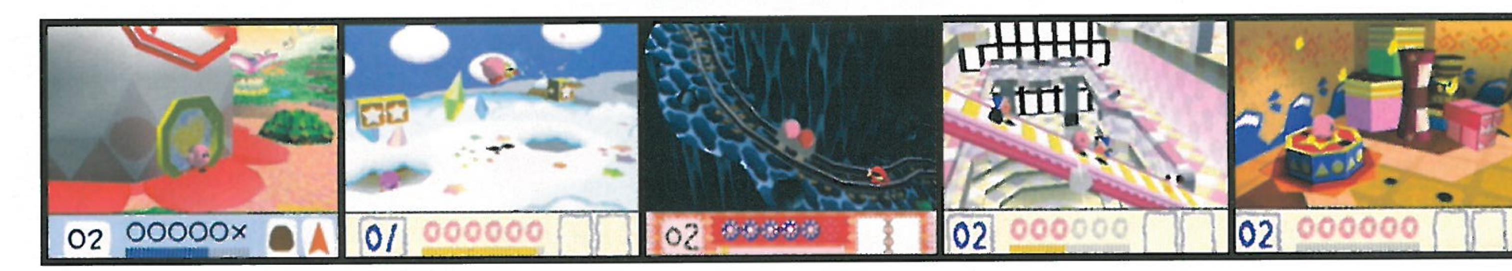
Sólo porque Kirby es uno de esos entrañables personajes que caen simpáticos a casi todo el mundo, vamos a perdonar a los chicos de Nintendo España. Desde la aparición en el mercado japonés de *Hoshi No Kirby* hasta haber podido manosear nuestra versión PAL, nos ha dado tiempo a hacer muchas, quizá demasiadas, cosas. Si hubiera una justificación, como por ejemplo la traducción de sus escasos textos, no nos importaría sufrir la esperar y más aún cuando Kirby 64: The Crystal Shards se trata de un juego que tiene su mayor potencial entre los más pequeños de la casa. Al margen de esta necesaria puntualización, no hay demasiados peros que ponerle al plataformas de Hal Laboratory. Si acaso el modo multijugador, que no pasa de ser algo puramente anecdótico y no te llamará demasiado la atención tras haber echado un par de partidas. El universo del orondo héroe rosa pasa al fin de las 2 dimensiones a las efectivas pseudo 3D, ¿más vale tarde que nunca? **ÓSCAR**







Podremos cambiar el «skin» del indicador de puntos de vida e items que poseemos.





GRAFICOS 8,5

No son malos ni mucho menos, pero los 256 *Megabits* que atesora ***Kirby 64*** podrían haber dado para bastante más. Aún siendo perfecta la ejecución del entorno en 2 1/2 D, da la sensación de faltarle algo .

MUSICA/FX 8,1

Suena bien, cumpliendo su función de crear una atmósfera tranquila y apacible, pero sin llegar a contar con ninguna partitura digna de mención. Los FX seguro que llamarán la atención de los más pequeños.

JUGABILIDAD 8,6

Si te gustan las plataformas sencillas o eres fan de **Kirby**, pasarás un buen rato con este refinado juego. Si no encajas con ninguno de los dos perfiles, mejor que te decantes por otra opción. Avisado estás.



DURACION 8,3

Una extensión considerable si nos esforzamos en recoger todos los fragmentos del cristal, pero puede resultar algo escasa si nos conformamos con llegar al final del juego por las bravas. Modo multijugador insuficiente.



GLOBAL 8'3



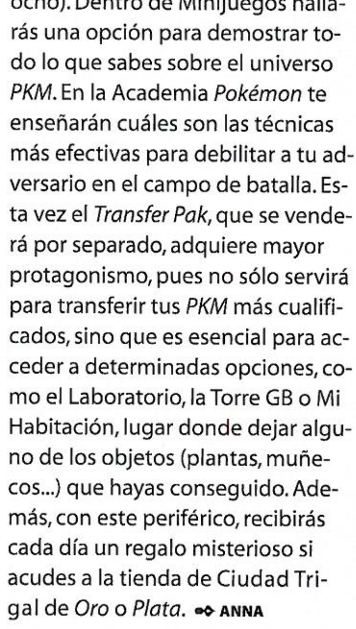
Género > Plataformas Formato > Cartucho Megas > 256 Compañía > Nintendo Programador > Hal Laboratory
Jugadores > 1-4 Fases > 25 Texto/Doblaje > Inglés/- Grabar partida > Cartucho

a fondo
NINTENDO 64

POKEMON STADIUM II

Las ocho maravillas del nuevo mundo 3D de Pokémon ocultan numerosas novedades y combates más que espectaculares.

El mundo de Johto se traslada a las 3D y, como en la anterior edición de *Pokémon Stadium*, podrás poner a prueba tus dotes de entrenador *Pokémon* en los 4 torneos del modo Estadio o bien probar suerte en Batalla Libre de Ciudad Blanca. Hasta aquí es igual que en la anterior versión: los mismos modos y normas de combate, como por ejemplo que no puede haber dos *PKM* dormidos o congelados. Pero este título esconde tantas novedades que su antecesor queda algo obsoleto. Mejores gráficos, en cuanto a efectos de ataque se refiere, y más modos de juego (en total ocho). Dentro de Minijuegos hallarás una opción para demostrar todo lo que sabes sobre el universo *PKM*. En la Academia *Pokémon* te enseñarán cuáles son las técnicas más efectivas para debilitar a tu adversario en el campo de batalla. Esta vez el *Transfer Pak*, que se venderá por separado, adquiere mayor protagonismo, pues no sólo servirá para transferir tus *PKM* más cualificados, sino que es esencial para acceder a determinadas opciones, como el Laboratorio, la Torre GB o Mi Habitación, lugar donde dejar alguno de los objetos (plantas, muñecos...) que hayas conseguido. Además, con este periférico, recibirás cada día un regalo misterioso si acudes a la tienda de Ciudad Trigal de *Oro* o *Plata*. **ANNA**







Además de doce nuevos minijuegos, encontrarás el Castillo Gim. Líder donde te esperan, esta vez, los ocho líderes del mundo de Johto de Oro y Plata.



GRÁFICOS 9,0

Aunque los efectos de ataque son más espectaculares y están más depurados y perfeccionados que en la primera edición de *Pokémon Stadium*, no quiere decir que exista un gran abismo gráfico con respecto a su antecesor.



MÚSICA/FX 8,8

Sin duda, los combates cobran mayor expectación y realismo gracias al magnífico doblaje al castellano del comentarista, aunque es algo repetitivo. La banda sonora cumple su cometido: variado y acorde a cada modo de juego.



JUGABILIDAD 9,0

Para los fieles seguidores del espíritu *Pokémon*, no se puede pedir más: puros y duros enfrentamientos en 3D. La dificultad, a diferencia de los combates de **Game Boy**, es que debes respetar reglas establecidas en los desafíos.



DURACIÓN 9,2

Por su extensa duración se le podría calificar de un juego eterno. Ocho modos, doce minijuegos y la posibilidad de jugar con cualquiera de los cinco cartuchos *Pokémon* de **Game Boy**. Además, se ocultan múltiples sorpresas.



GLOBAL 9'0



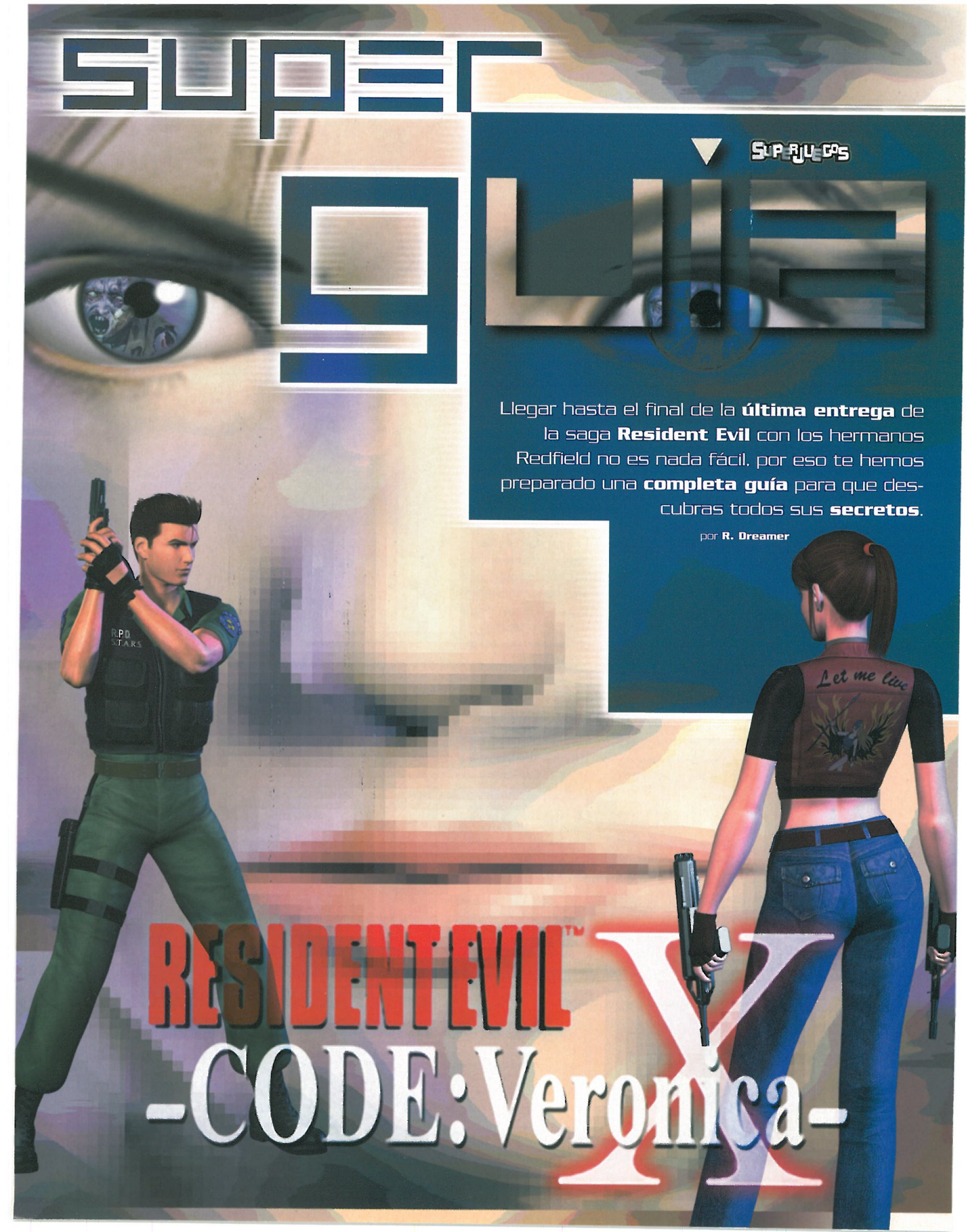


Género > Combates Pokémon Formato > Cartucho Compañía > Nintendo Programador > Nintendo Modos de Juego > 8 Jugadores > 1-4 Texto/Doblaje > Castellano/Castellano Periféricos > Transfer Pak Grabar Datos > Sí

Super guía

Llegar hasta el final de la **última entrega** de la saga **Resident Evil** con los hermanos Redfield no es nada fácil, por eso te hemos preparado una **completa guía** para que descubras todos sus **secretos**.

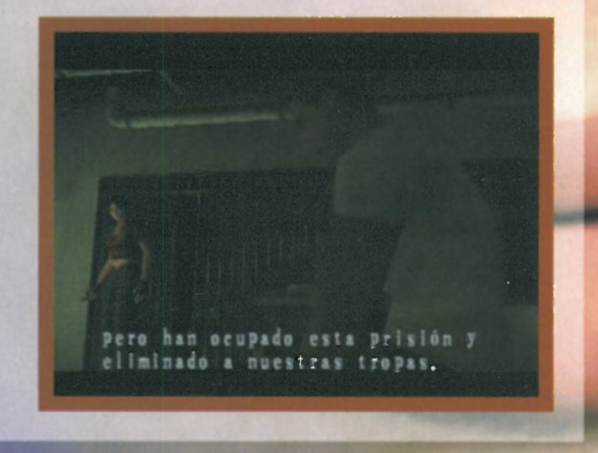
por **R. Dreamer**



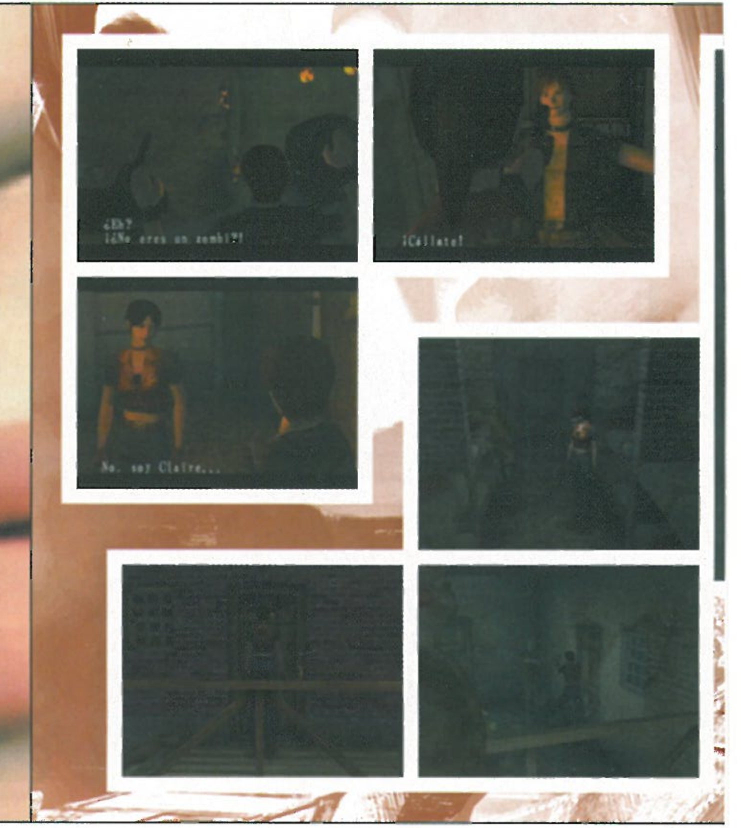


SUPER GUI RESIDENT EVIL

1. CLAIRE. La prisión. Cuando la escena de inicio termine, equipa el mechero. Tras charlar con Rodrigo descubrirás que necesita un hemostático para parar la hemorragia de su herida. Recoge el cuchillo de combate y abandona el lugar. Al subir al cementerio te encontrarás con cinco zombis. Esquívalos y sal por la puerta. Una secuencia presentará a Steve Burnside. Ahora Claire tiene una pistola. Hay munición junto al vehículo ardiendo. Después entra en los barracones. Liquida a todos los zombis, recoge hierbas, pasa por el dormitorio e inspecciona la ventana con el zombi para coger balas. Acaba con él y toma las M100P. Después rodea los barracones y accede a un área con una valla metálica y un patio con una guillotina. Extermina a todo bicho «viviente» y entra por la única puerta abierta. Estás en la zona de seguridad. Deja todos los objetos metálicos en el compartimento del detector de metales y avanza hasta llegar a una sala con maquinaria. Activa el duplicador y entra por la puerta que hay junto a él. Dentro de la oficina te espera Steve. Cuando termines de hablar examina el objeto amarillo. Es el Emblema Halcón. Antes de salir, inspecciona el panel de control junto a la puerta bloqueada. Coloca el Emblema Halcón en el Duplicador y escanéalo. Regresa a la entrada del edificio y recoge los objetos que habías dejado. Al salir pulsa el botón junto al cierre metálico. Dispara hasta acabar con los zombis y dentro encontrarás un Extintor. Entra en el patio con la guillotina para recoger una llave y vuelve a los barracones. Unos cuantos perros zombi estarán preparados para atacarte. Utiliza la llave en la puerta con candado para abrir un atajo hacia el área de seguridad. Continúa avanzando hasta llegar al cementerio. Utiliza el Extintor en el camión



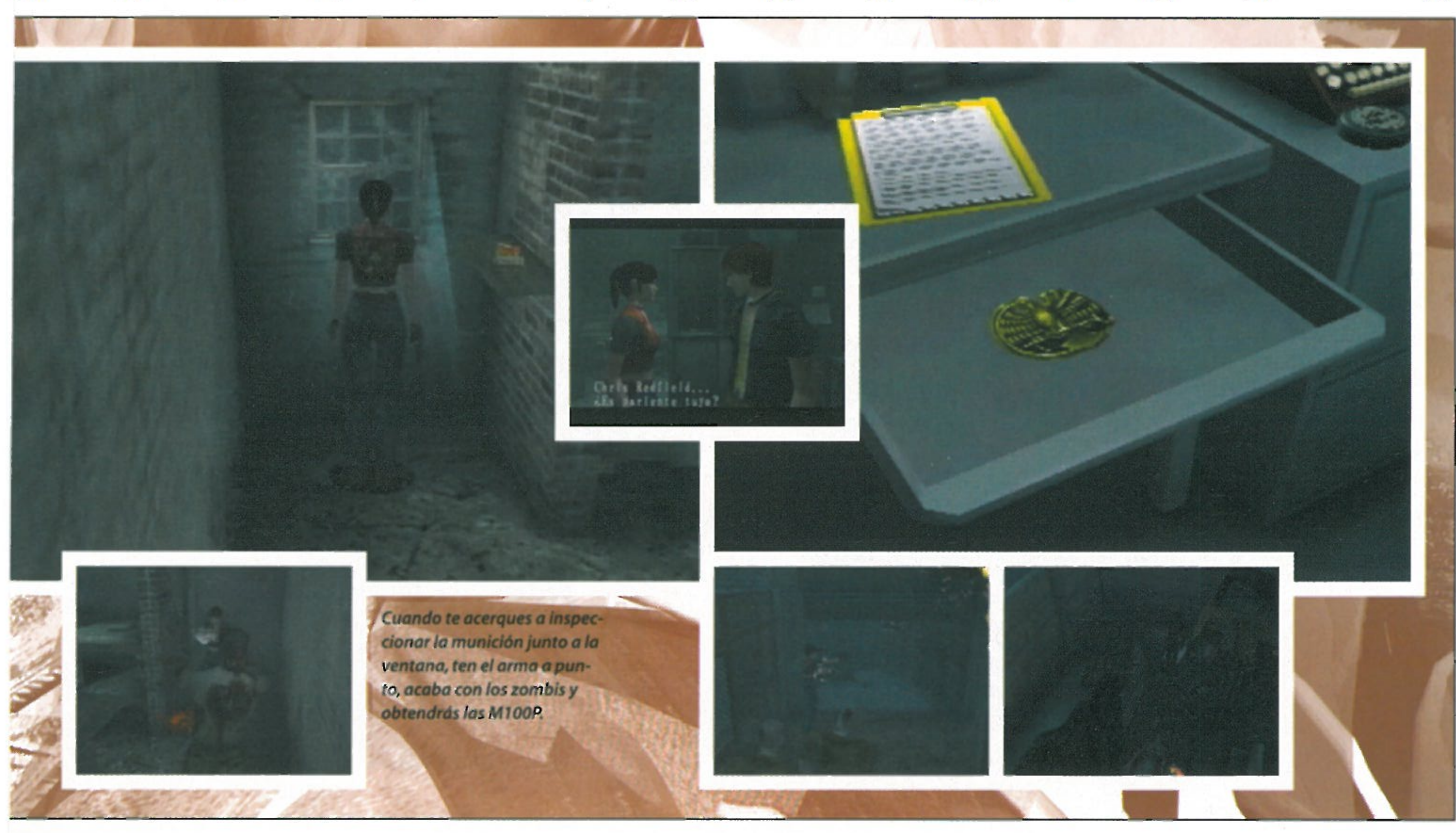
Nada más terminar la introducción del juego, cuando Claire esté en la celda, equipa el mechero en tu inventario.



RESIDENT EVIL CODE: Veronica X

Claire tendrá un encuentro muy accidentado con **Steve Burnside**. Al menos, hallará una pistola para abrirse camino.

CODE: VERONICA X



Cuando te acerques a inspeccionar la munición junto a la ventana, ten el arma a punto, acaba con los zombis y obtendrás las M100P.



y recoge el maletín. Al inspeccionarlo hallarás el TG-10. Es hora de volver a la sala con el Duplicador. Allí, coloca el TG-10 en la máquina y hará una copia exacta del Emblema Halcón. Después, dirige tus pasos al lugar donde viste por primera vez a Steve. Sitúa la copia del Emblema en la doble puerta para salir de la prisión.

Complejo Militar. Cruza el puente. En el *jeep* puedes coger munición. Avanza hacia las cajas. Empuja la más lejana hacia el fuego y ponla encima de las llamas. Sube encima para salvar la zona incendiada y sube por las escaleras. Entra en el Complejo Militar por la primera puerta que encuentres. Evita los perros y ve al edificio. Sube por la escalera. Llegarás a una sala donde hay una ballesta. Cuando termine la secuencia baja corriendo por las escaleras antes de que baje el cierre metálico. Entra por la puerta del fondo del corredor. Mata a los zombis y examina las taquillas para coger flechas. Al final hallarás una puerta que conduce a la piscina. Busca una manivela en la piscina. Con ella pararás el mecanismo de la fuente. Bajo el agua verás una llave, después vuelve a la sala principal. Aquí entra por la puerta entre los dos cierres metálicos. Al fondo de la sala hay un armario. Puedes abrirlo con la llave. Dentro hay explosivos que puedes combinar con las flechas. La munición más efectiva contra Tyrant. Es hora de abandonar el Complejo Militar. Pasa por el patio y en el exterior sube las escaleras.

El Palacio. En el patio serás recibido por varios perros zombi. Frente a la puerta principal hay un objeto brillante. Recógelo, es la Prueba Marina aunque no será necesaria hasta más tarde. Entra en la mansión. Sube por las escaleras y entra en la habitación de la derecha. Hay una máquina de escribir para



Al llegar junto al Complejo Militar hallarás varios zombis vestidos de operarios. Utiliza las M110P para eliminarlos.

Coloca la caja estratégicamente sobre las llamas. Así podrás saltar hacia el otro lado para llegar a las escaleras.

CODE: VERONICA X

La zona de vestuarios está infestada de zombis. Da buena cuenta de ellos e inspecciona las taquillas.

Algunas contienen flechas. Después continúa hasta la sala donde se encuentra la piscina.



salvar. Empuja la cómoda y debajo hallarás una tarjeta. En el reverso verás un código: NTC0394. Baja al vestíbulo e introduce la clave en el ordenador. Entra por la puerta que has abierto. Liquida a los zombis del pasillo y sólo podrás acceder a una sala. Pulsa el botón a la derecha de la mesa y verás una escena. Entonces se abrirá un panel y encontrarás un Timón. Ve a la salida del Palacio. Al intentar abrir la puerta oirás gritar a Steve. Ve corriendo a la sala donde cogiste el Timón. Inspecciona el ordenador e introduce las opciones «C» y «E». Steve quedará a salvo y Claire podrá abandonar la sala. Tras una entretenida charla con Alfred Ashford, ve a la puerta que da a los servicios. Entra con el mechero para que los murciélagos no te detecten y recoge un maletín que todavía no puedes abrir. Sube a la habitación con la máquina de escribir, deja el maletín y salva partida. Ahora abandona el Palacio. En el patio ve hacia la derecha y desciende al muelle. Usa el Timón en el panel de control. Entra en el submarino. Aquí encontrarás un complemento con dos espacios más para tu mochila. Después, pulsa el botón y el submarino se sumergirá. Cuando pare, sube por la escalerilla y baja por las escaleras. Al entrar por la puerta dirígete hacia la derecha y pasarás a una sala con con un puente. Crúzalo y entra por la siguiente puerta. Llegarás a un almacén con ascensor. Sube por él y busca los controles de la grúa. Actívalos y dirige la grúa al fondo de la sala y después hacia la izquierda. Levantará una caja. Baja por el ascensor. Donde estaba la caja hay un panel de control que sube el elevador. Mata a los zombis y podrás recoger la Tarjeta Pel. Biológico encima de unas cajas para volver al submarino. Asciende a la superficie para dirigirte de nuevo hasta la zona del Complejo Militar.

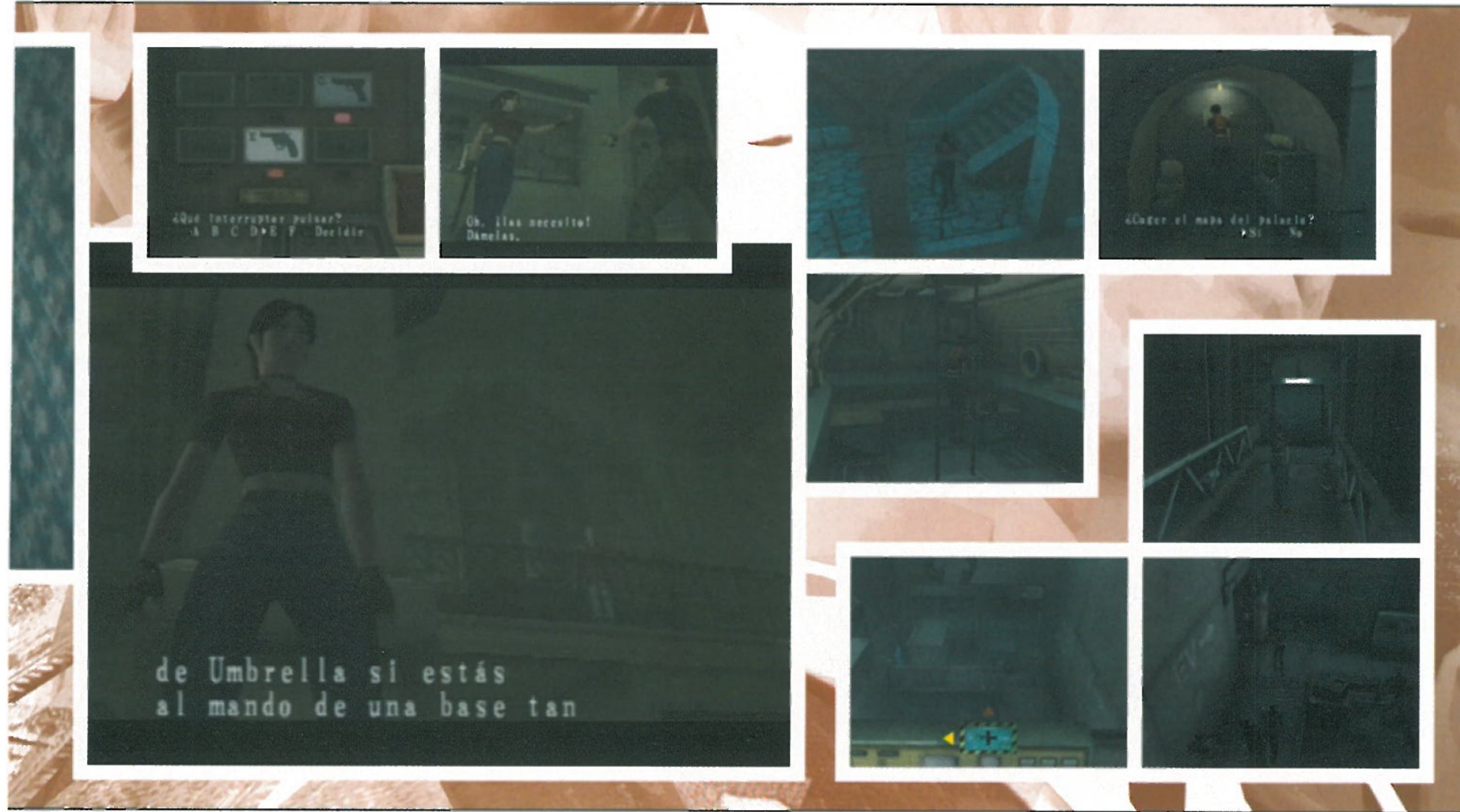
RESIDENT EVIL CODE: Veronica X

La tarjeta bajo la cómoda tiene escrito un código en su reverso. Introdúcelo en el ordenador del vestíbulo y abrirás una puerta.

¿Pulsar el botón?
No

Una secuencia muestra cómo los hermanos Ashford comenzaron a comportarse de forma extraña desde su niñez.

CODE: VERONICA X



SUPER GUI



Utiliza la Tarjeta de Peligro Biológico para abrir el último cierre del vestíbulo principal del Complejo Militar.

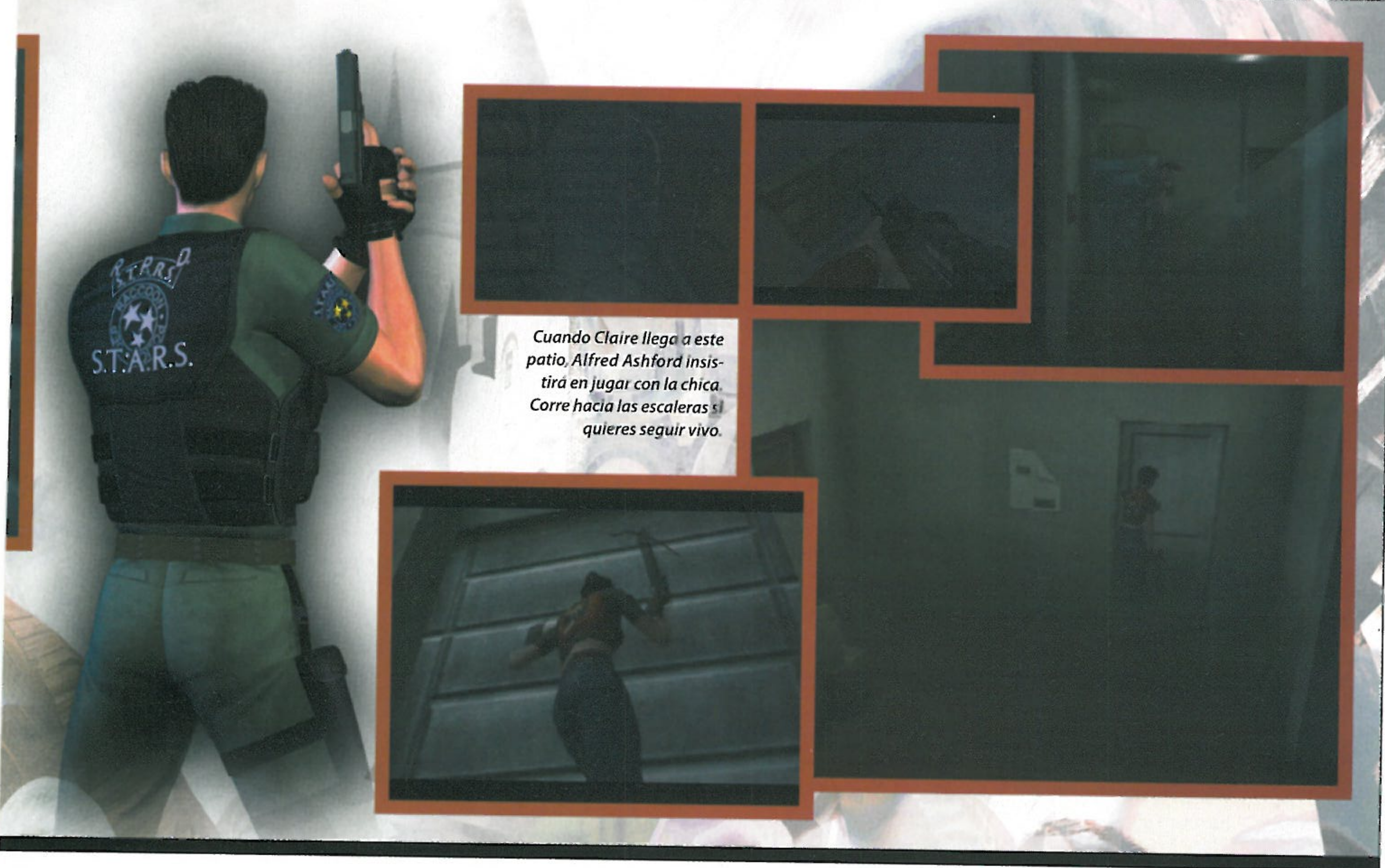
RESIDENT EVIL

Complejo Militar. Nada más entrar, un gusano gigante atacará a Claire. Esquívalo y entra en el edificio. Dirígete al cierre metálico del fondo y utiliza la tarjeta. Una puerta te conducirá a un patio. Alfred intentará dispararte con su Sniper. Corre a las escaleras y el hombre desaparecerá. Síguele y llegarás a un pasillo. Detrás de la puerta gris hay una sala para guardar partida. Asegúrate de dejar tres espacios libres en tu inventario y sal. Ve hacia la puerta marrón. Alfred dejará encerrada a Claire. Pasa por la puerta. Recoge las ametralladoras. Cuando intentes bajar las escaleras te encontrarás con un Bandersnatch. Usa las flechas con explosivo para deshacerte de él. Se abrirá una puerta al fondo. Al pasar por ella, otro monstruo atacará a la chica. Tras una escena con Steve, Claire obtendrá las dos Lugers de Oro. Al final de la secuencia pasarás a controlar a Steve. Entra en la siguiente sala, acaba con los zombis, una estancia más, sube las escaleras y accede al alcantarillado. Te encontrarás con Claire y pasarás a controlarla. Sigue a Steve y tras una dramática escena entra por la puerta de la izquierda y ve hacia la de Alfred te atacó y sube las escaleras. Examina el escudo azul y utiliza la Placa Águila para conseguir la Tarjeta Emblema. Después ve y abre el cierre metálico que bajó Alfred. Deja las Lugers en el baúl y coge el hemostático. Regresa al pa-

del fondo de esta estancia. Aquí coge la Placa Águila. Regresa a dónde se quedó Steve y sal por la doble puerta al patio con un tanque. Una salida conduce al patio con el gusano. Entra al edificio. Vuelve al lugar dontio del escudo. Ve a la zona tras la valla y desciende por la escalerilla. Usa la Tarjeta Emblema en la puerta, salva el escalón y ve hacia la habitación donde tomaste control de Steve. Abre la reja y obtendrás el Lan-







Cuando Claire llega a este patio, Alfred Ashford insistirá en jugar con la chica. Corre hacia las escaleras si quieres seguir vivo.

CODE: VERONICA X

En la sala con el cuadro, recoge la Placa Águila. Después podrás utilizarla en la zona superior del patio.

Colócala en el hueco del escudo y cogerás la Tarjeta Emblema para acceder a nuevas zonas del juego.

s u p e r g u i

zagranadas. Sal de ahí y ve hacia el pasillo del alcantarillado, con un león esculpido en la pared. Con el ascensor sube a la segunda planta. Aquí usa la Tarjeta Emblema en la puerta azul. En esta sala toma la Prueba Ejército y examina el ordenador. Mueve la cámara hacia el cuadro del esqueleto y verás el código 1126. Abandona la sala por la puerta marrón. Avanza hasta el vestíbulo principal y abre el primer cierre metálico con la Tarjeta Pel. Biológico. En la sala donde estaba la ballesta, introduce el código 1126 en la puerta que da al laboratorio. Aquí toma el cuadro. Sal corriendo y regresa a la habitación donde cogiste la Placa Águila. Coloca el cuadro donde se encontraba ésta. Aparecerá una maqueta del complejo militar. Coge la Llave de Oro y dirígete hacia el Palacio. Al llegar aquí tienes que ir al pasillo que da acceso a la sala donde quedó encerrado Steve. Entonces, abre con la llave dorada la que da acceso a la sala de cuadros. Actívalos en el siguiente orden: primero el de la mujer, después el del hombre con dos niños, el pelirrojo con la taza de té, el otro pelirrojo, el hombre leyendo un periódico, el hombre vestido de azul y el cuadro grande que preside la sala. Toma el jarrón. En su interior verás un objeto que representa a una Hormiga Reina. Después, sube a la habitación para salvar. Deja los objetos innecesarios y usa las Lugers en la puerta. Entra y pon el código 1971 en el ordenador que revelará un pasaje secreto. Acaba con el Bandersnatch y sigue el camino recién descubierto que conduce a la Residencia Privada de los Ashford. Entra en la mansión y sube las escaleras. Al pasar por la puerta verás una escena. Después pasa a la habitación. Inspecciona la caja de música y la cama bajará revelando una Llave de Plata y una escalerilla. Coge la llave y vuelve al Palacio. Abre la

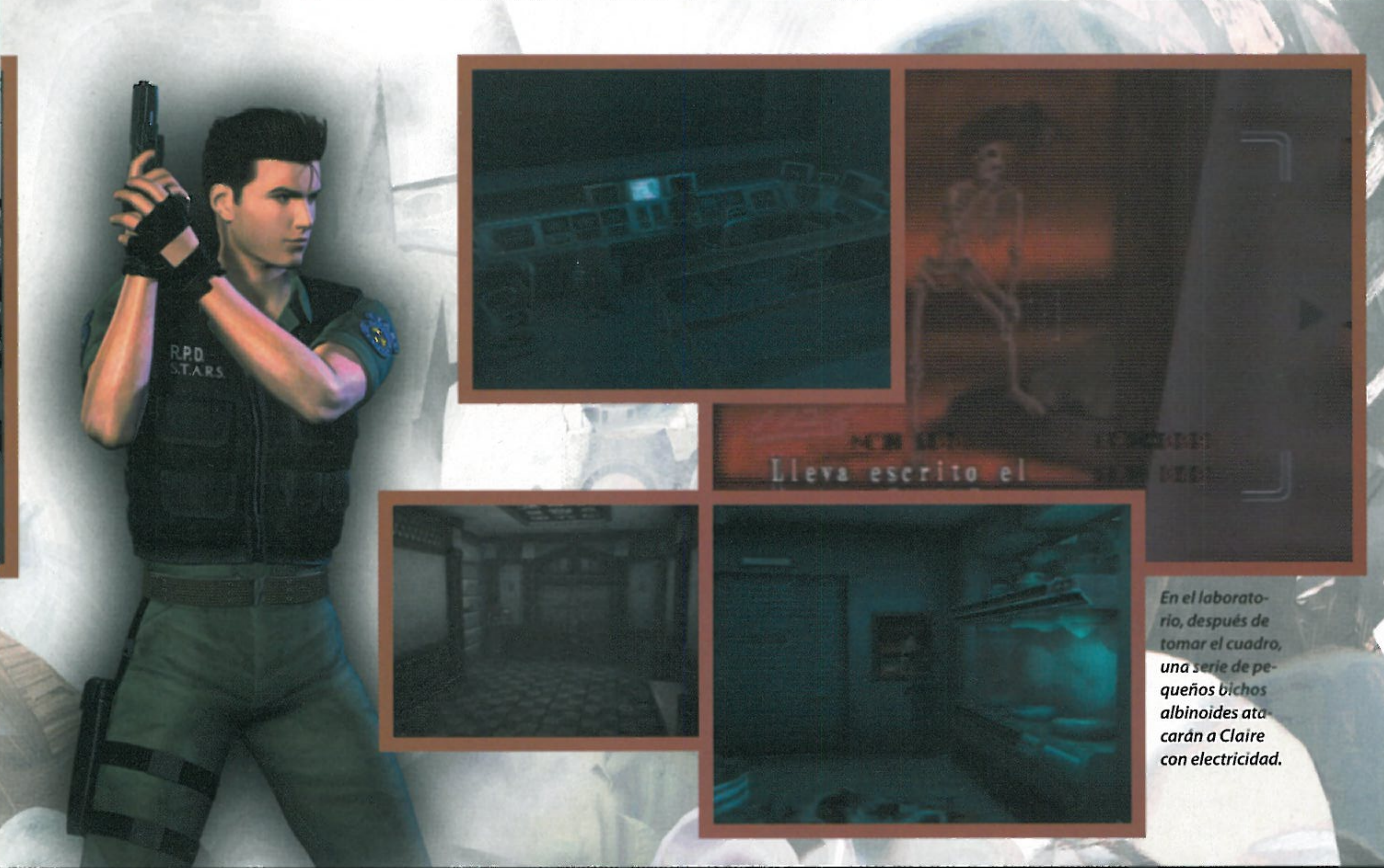
Abre el cierre metálico con la Tarjeta Emblema y estarás en una sala con ordenadores donde hallarás la Prueba Ejército.

R E S I D E N T E V I L



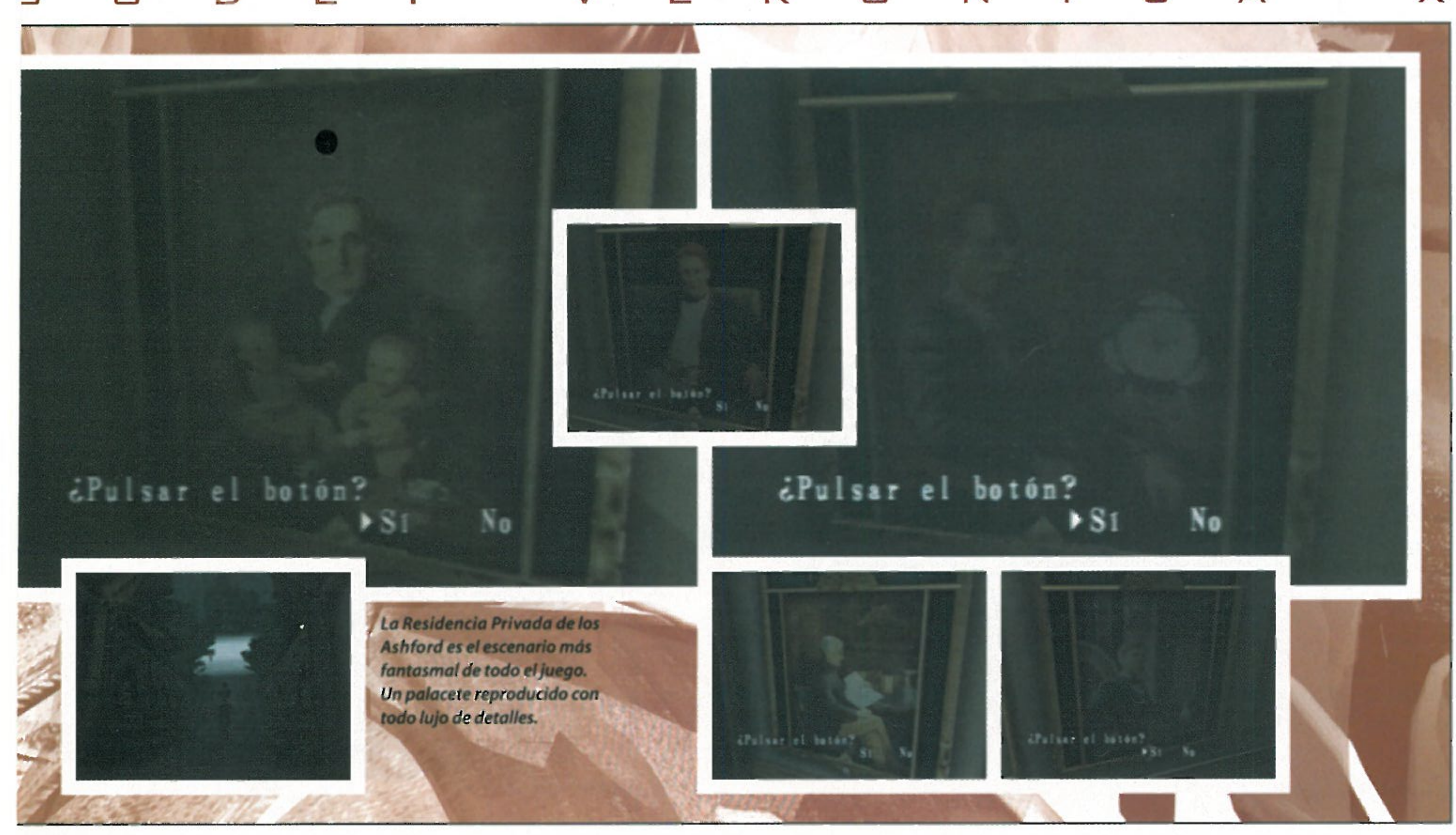






En el laboratorio, después de tomar el cuadro, una serie de pequeños bichos albinoides atacarán a Claire con electricidad.

CODE: VERONICA X



La Residencia Privada de los Ashford es el escenario más fantasmal de todo el juego. Un palacete reproducido con todo lujo de detalles.

super gui

puerta frente a la que da acceso a la habitación para salvar y la última sala en el pasillo de la estancia de los cuadros. Dirígete a esta última, liquida a los dos Bandersnatch. En el centro de la sala hay una Placa Águila en el suelo. Ahora ve al baúl y coge el hemostático. Es hora de volver a la Prisión.

linata. Desciende, acaba con los zombis y baja por otra escalera. Al final del pasillo llegarás a una sala con una estatua. Coge la espada. Entonces empuja la estatua para que no entre más gas. Coloca la espada en la ranura de la Dama de Hierro y toma el rollo de música del piano.

trarás un objeto de una Hormiga Rey. Desde aquí dirígete a la Residencia Privada. En la habitación donde cogiste la Llave de Plata, coloca la Hormiga Reina en la caja de música y toma el disco. En la habitación de Alfred, pon la Hormiga Rey en la caja de música. Se abrirá para que puedas colocar el disco. Aparecerá una escalerilla. Sube y busca un objeto brillante sobre una silla. Quítale las alas y ponlo en la pintura de la pared. El tiovivo dará

RESIDENT EVIL

La Prisión. En primer lugar ve a la zona de celdas donde está Rodrigo. Dale el hemostático y te cambiará el mechero por una Ganzúa. Con ella puedes abrir el maletín que tienes en el baúl. Ahora dirige tus pasos hacia la zona de la guillotina. Usa la Placa Águila en la puerta. Al entrar mata los zombis y pasa a la sala de medicina. En la siguiente sala hay un maletín. Combina las piezas con la pistola. Vuelve a la sala de operaciones. Acaba con los zombis y recoge el ojo de cristal del zombi con la bata blanca. Colócalo en el modelo de anatomía y se abrirá una esca-

El Palacio. Ahora tienes que visitar la habitación del piano en la mansión. Introduce el rollo dentro de éste y en una tragaperras encon-















En algunas zonas hay barriles con explosivos. Puedes dispararlos para acabar con varios zombis de una tacada.

Si consigues llevarle el hemostático a Rodrigo, te cambiará el mechero por una ganzúa para cerraduras normales.

CODE: VERONICA X



Cuando quites la espada de la estatua, la sala comenzará a llenarse de gas. Tu única salvación será empujar la estatua central dando una vuelta completa. Entonces, el gas dejará de salir.

super gui

una vuelta y podrás ascender a un ático. Allí empuja la caja hacia la estantería. Así podrás coger la Prueba Aire. Vuelve a la habitación de Alexia. Tras una larga secuencia ve a Palacio.

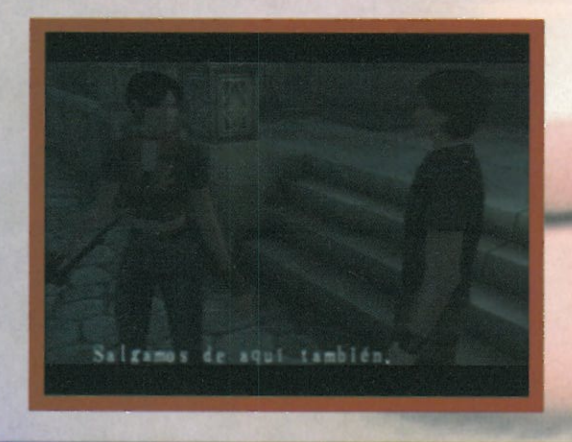
Complejo Militar. Desciende en el submarino. En la sala con dos puertas, entra por la izquierda. Activa el ordenador y coloca las tres Pruebas en el elevador. Entra en el avión. Tras una escena verás que es necesario elevar el puente. Claire tiene que abandonar la nave, pero antes coge la palanca en el suelo del avión. Ahora ve a la sala con los controles de la grúa. Una puerta que lleva al mecanismo que activa el puente. Actívalo para dejar el camino libre al avión. Cruza el puente y recoge la Llave del Aeropuerto entre los cadáveres. Regresa al almacén y abre la puerta junto al ascensor, con la llave. Entrarás en una sala para guardar partida. Del baúl coge munición pesada. Empuja las cajas hacia el interior del ascensor. Ahora puedes subir. Tendrás cinco minutos para abandonar la isla. Al salir del ascensor estás en el patio del Complejo Militar. Camino hacia el Palacio te encontrarás con Tyrant.

cuperar energía. Dispara a Tyrant esquivando sus ataques hasta que sangre. Entonces activa en el panel de control que mueve la caja para que empuje al monstruo hacia el exterior del avión y finalmente se perderá para siempre en el vacío.

RESIDENT EVIL

Termina con él disparando todo lo que tengas y regresa al avión. Cuando Steve y Claire se encuentran a salvo, Tyrant aparecerá de nuevo en la bodega del avión. Salva partida y recoge munición y objetos para recuperar energía.

La Antártida. Cuando Steve se vaya, avanza y entra por la última puerta antes de las escaleras que conducen al pasillo de las polillas. Recoge los objetos que encuentres y finalmente baja por la escalinata.





RESIDENT EVIL CODE:Veronica X

La huida de la Isla Prisión es una lucha contra el cronómetro (hay que salir en menos de cinco minutos) y contra Tyrant.

Después del viajecito para recopilar las tres Pruebas (Aire, Ejército y Marina) podremos acceder al hidroavión.

CODE: VERONICA X





En este pasillo hay dos puertas. La primera conduce a una sala para guardar partida. La segunda a una sala muy grande. Desde ésta, ve a la sala de Armas (última puerta a la izquierda). Toma la llave de la sala de Minas y el Rifle de Asalto de un armario verde. Sal de la habitación y utiliza la llave en la primera puerta. Aquí examina el hueco donde tiene que ir la válvula, en la parte superior de la estancia. Hay otra puerta en esta sala. Da acceso a los generadores. Acaba con los perros y activa el interruptor para dar energía a la base. Vuelve a la sala de Producción y pasa por la última puerta. En la sala BOW coge el Código de Barras de las cajas. Junto a la puerta hay una máscara de gas. De vuelta a la sala de producción activa la cinta transportadora. Coloca el Código de Barras en la caja y pulsa el botón. La caja irá a la sala BOW y puede tomar la máscara. Regresa a la sala de guardar partida.

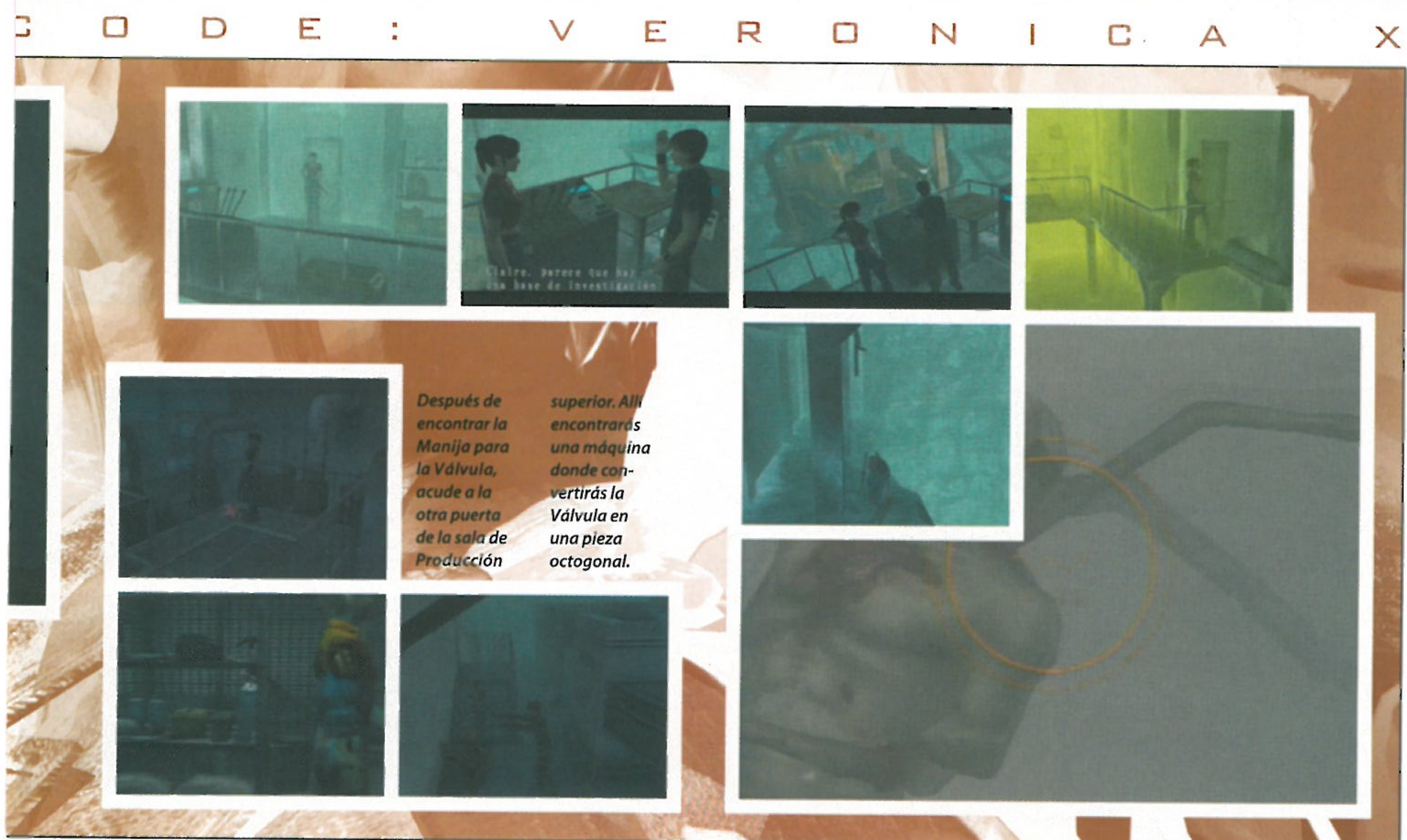
Mueve la estantería. Al final del pasillo acciona el botón en la taquilla. Verás un monstruo. Recoge la maceta e inspecciona el fondo para encontrar una llave. En el pasillo de las polillas sube las escaleras. Entra por la puerta doble. Estás en la zona superior de la sala de Producción. La puerta de la izquierda se abre con la llave. Pasa por otra puerta y encontrarás la Manija de la Válvula. Al regresar te encontrarás con Steve. Ahora ve a la otra sala que te queda por visitar. Utiliza la Manija en la máquina para que sea octogonal. Regresa a la habitación y salva. Deja el Rifle de Asalto para que lo utilice Chris. Dirige tus pasos a la Sala de Minas y equipa la máscara de gas. Usa la Válvula Octogonal. Al terminar la secuencia coge el Sniper y ve al helipuerto para combatir contra Nosferatu. Con el Sniper apunta al corazón de la bestia. Si te quedas sin balas utiliza otra arma para acabar con él.

Cada vez que entres en el pasillo de las polillas, gasta un poco de munición para evitar que te inyecten veneno.





En la Sala de Armas no olvides revisar un armario verde, junto a los misiles, para encontrar un utilísimo Rifle de Asalto para Claire.



Después de encontrar la Manija para la Válvula, acude a la otra puerta de la sala de Producción superior. Allí encontrarás una máquina donde convertirás la Válvula en una pieza octogonal.



CHRIS. Complejo Militar.

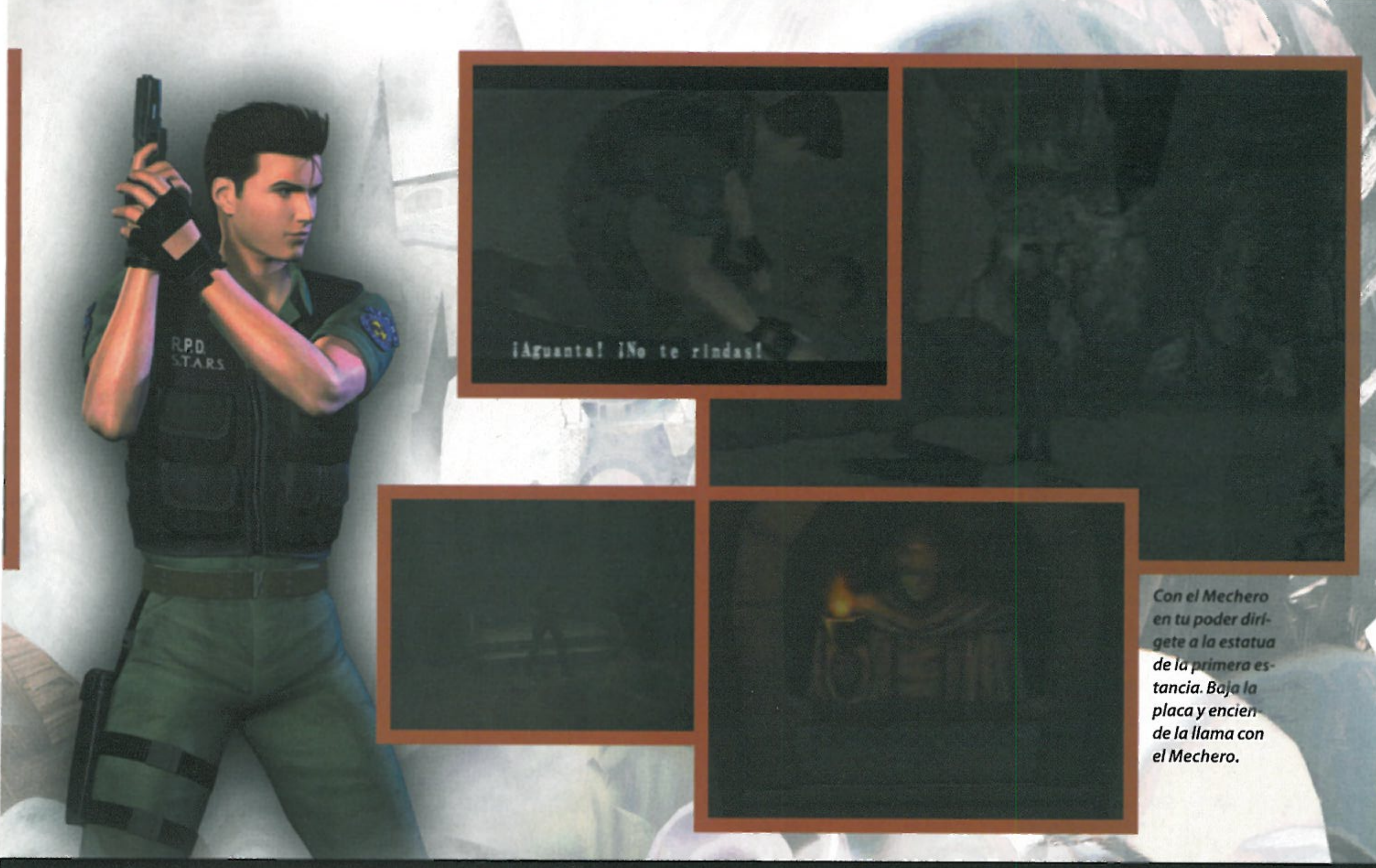
Chris empezará su aventura en una cueva. Habla con Rodrigo que instantes después desaparecerá en el estómago del gusano gigante. Coge el Rifle del baúl y pasa por la puerta. Acaba con el gusano y Rodrigo te dará el Mechero antes de morir. Regresa a la primera sala y usa el Mechero en la pequeña estatua y hallarás dos ametralladoras pequeñas. En la zona donde acabaste con el gusano, activa el ascensor y llegarás a una sala con un *jeep*. Sal por la puerta doble y pulsa un botón en la parte trasera del tanque. Baja por el ascensor a un pasillo. Una puerta necesita un *item* para abrirla, junto a ella hay una batería. La otra lleva a una sala para guardar partida. Abre los cajones del armarito en el siguiente orden: Rojo, Verde, Azul y el último que contiene una réplica de una Luger. Después vuelve a la sala donde Steve mató a su padre. Coloca la batería en el elevador y sube al pasillo superior. En el escritorio de la izquierda está la Llave del Almacén Químico. Una puerta te conducirá a la Sala de Control. Tras una escena, pasa por la otra puerta al balcón. La Placa Águila ha caído a las alcantarillas. Ve hacia la puerta que conduce a un pasillo medio derrumbado. En esta zona coge un complemento que te permitirá añadir dos espacios más a tu mochila. Vuelve a la Sala de Control. Baja en el ascensor a la planta B. Baja por las escalerillas y no cojas todavía la Escopeta. Entra por la puerta cercana. Avanza por la sala y sube las escaleras, llegarás a otra estancia. En la siguiente sala podrás acceder al Almacén Químico por la puerta de la izquierda. Abre el congelador con la llave y pon la temperatura a «12.8». Conseguirás una sustancia llamada Benigno E. Regresa a la habitación anterior y recoge un pomo tirado en el suelo. Aparecerán dos Hunters. Má-

***Rodrigo** es engullido por un gusano gigante. Si consigues matarle, **Rodrigo** te dará el **Mechero** antes de morir.*









Con el Mechero en tu poder dirígete a la estatua de la primera estancia. Baja la placa y enciende la llama con el Mechero.

CODE: VERONICA X



En el corredor que está medio derruido, si buscas bien, encontrarás un complemento con dos espacios más para tu mochila.



talos y vuelve a la planta 2. Entra por la otra puerta. En este pasillo puedes poner el Pomo en otra entrada que te conducirá a un corredor superior. Examina el escritorio y recoge la maqueta del tanque. Ahora tienes que ir a la planta 1 y dirigirte a la sala con la maqueta del Complejo Militar. Utiliza el tanque en la misma y encontrarás una Llave a la vez que aparece un panel. Encamina tus pasos hacia el Almacén de Tyrants (planta B1), sube y en la sala siguiente usa la Llave en el elevador. Una vez arriba, pasa por el agujero y ve hacia el patio donde apareció el gusano. Ahora hay dos Hunters mutantes. Entra en el ascensor grande para llegar a la habitación de salvar. Antes de abandonar esta sala, asegúrate de tener 3 espacios libres en el inventario. Finalmente, sigue tu camino hacia el pasillo con los controles de la grúa y accede al puente superior. La palanca que lo activa no funciona.

Cruza el puente y en la siguiente sala a la izquierda de la puerta hay un indicador del nivel de aceite. Pulsa el botón con un «3» dos veces y el de «5» una vez. Después el de «10». Ahora pulsa el de «3» dos veces, el de «5» una y los zombis se levantarán. Sal corriendo de la sala y acude a activar la palanca que baja el puente. Baja y pasa de nuevo por el puente en su nueva ubicación. Mata al Hunter y en la habitación siguiente pasa por la puerta de la izquierda. En el elevador que conducía al avión recoge las tres Pruebas de Ejército, Marina y Aire. Ahora vuelve hasta el vestíbulo principal del Complejo Militar. Aquí, entra por la única puerta que no has abierto hasta el momento. Te conducirá a la parte inferior del balcón. Baja por la escalerilla que hay tras la valla y una vez abajo acciona la palanca. El gas de la sala de máquinas desaparecerá. Avanza a la habitación donde comenzaste con Steve. Tras la









Chris llega a la sala con la maqueta de un tanque. Sitúala sobre la maqueta a escala del Complejo Militar.

Una vez el panel quede descubierto, coge la llave. Después ve a por las Pruebas de los tres Ejércitos para activarlo.

CODE: VERONICA X

En el panel del control de nivel de aceite, Chris debe resolver un sencillo puzzle. Una vez solucionado, el nivel será normal y el puente volverá a funcionar para quedarse finalmente en su posición original.



puerta, junto a las estanterías hay una habitación. Al final encontrarás un bote con Benigno A. Combínalo con la otra sustancia y obtendrás Mezcla Benigna. Luego, ve hasta la habitación con la maqueta del Complejo Militar. Coloca las Pruebas del Ejército para revelar una escalera secreta. Baja, mata a las arañas y recoge munición hasta llegar a una zona con una piscina. En su interior hay un monstruo. No entres en el agua y dispara cuando se acerque al borde hasta terminar con él. Después salta al agua y coge la Placa Águila. Combínala con Mezcla Benigna y obtendrás un objeto. Regresa al pasillo de las alcantarillas y baja las escaleras para tomar la Escopeta. Cruza el agua esquivando al zombi y sube por la escalerilla al otro lado. Utiliza la Alabarda en la puerta que hay al final del pasillo y Chris escapa en el último Harrier que queda en la base que va hacia el Polo Sur.

La Antártida.
Cuando aterriza Chris se encuentra en el Terminal Principal. Pasa por la puerta doble y acaba con los tentáculos. Deja atrás el avión de Claire y ve hacia la sala para guardar en el pasillo de las polillas. Hay un armario donde puedes colocar la Alabarda y coger un Pisapapeles. Retrocede para dirigirte a la sala de producciones superior. Aquí ve a la sala donde Claire modificó la Válvula. Liquida a los zombis y coge el maletín. Ahora tienes que ir a la parte superior de la Sala de Minas. Camina hacia donde Claire encontró la Válvula Octogonal. Cógela y serás atacado por más zombis. De vuelta en la sala de Producción, salta del pasillo a la superficie de hielo, accede al otro lado y entra por la puerta más cercana. Serás detectado y un Hunter te atacará. Ignora la puerta doble y continúa hasta el ascensor para bajar. Al salir pasa hacia un pasillo helado. La puerta más









El embrión albinoide ha crecido rápidamente. Espera a que se acerque a la orilla para que tus balas le impacten en el cuerpo.

Finalmente, Chris coloca el objeto Alabarda en la puerta que conduce a los Harriers. Así podrá escapar de la Isla.

CODE: VERONICA X

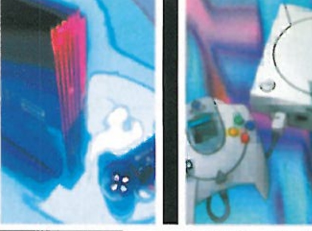




próxima te llevará a una sala para guardar partida. En el baúl coge el cuchillo, el extintor que dejó Claire y el Pisapapeles. En la maquinaria puedes usar la Válvula Octogonal. Pulsa el botón y darás electricidad a la zona inferior de la base. Vuelta al pasillo de hielo. Hay zombis, avanza con cuidado y pasa por la última puerta. Verás una estatua con un Tigre. Examínala y coge la Joya Azul. El Tigre girará revelando un Enchufe. Coloca de nuevo la Joya en su sitio. Retrocede y entra por la puerta. Es un ascensor que te lleva a un pasillo lleno de hormigas. Písalas y tras la escena recoge un Ala junto al gigantesco hormiguero. Ve hacia la izquierda y después a la derecha hasta llegar a un sitio con sangre en la pared. Pasa por la puerta doble y sube las escaleras. A la derecha de la cápsula examina el ordenador e introduce estos símbolos: AA, CORONA, CORAZÓN y PICA. Se abrirá un pequeño compartimento donde tienes que depositar el Pisapapeles. La cápsula se abrirá dejando caer el cuerpo de Alfred. Inspecciónalo para recoger un Anillo. Regresa a la planta donde apareció el Hunter y, a través de la puerta doble, entrarás en una sala con un tanque de agua. Pulsa el botón para elevar un barril. Con él puedes recargar el Extintor. Accede a la zona superior del tanque. Combina Válvula y Enchufe para vaciar el tanque de agua. Entra en el tanque y coge la Llave de la Grúa. Nada más cogerla serás atacado por un Hunter. Ahora utiliza el otro elevador de la sala y desciende. Apaga las llamas con el extintor y coge el Magnum. Ahora vuelve a la sala de Producción superior. La cabina de la grúa está a la derecha. Utiliza la Llave para levantar el cuerpo de Nosferatu con la grúa y una Joya Verde caerá al suelo helado desde su cuerpo. De repente aparecerá una araña gigante. No

El final del pasillo es un trampa mortal para ir con prisas. Los zombis acechan enmascarados por los vahos del frío.

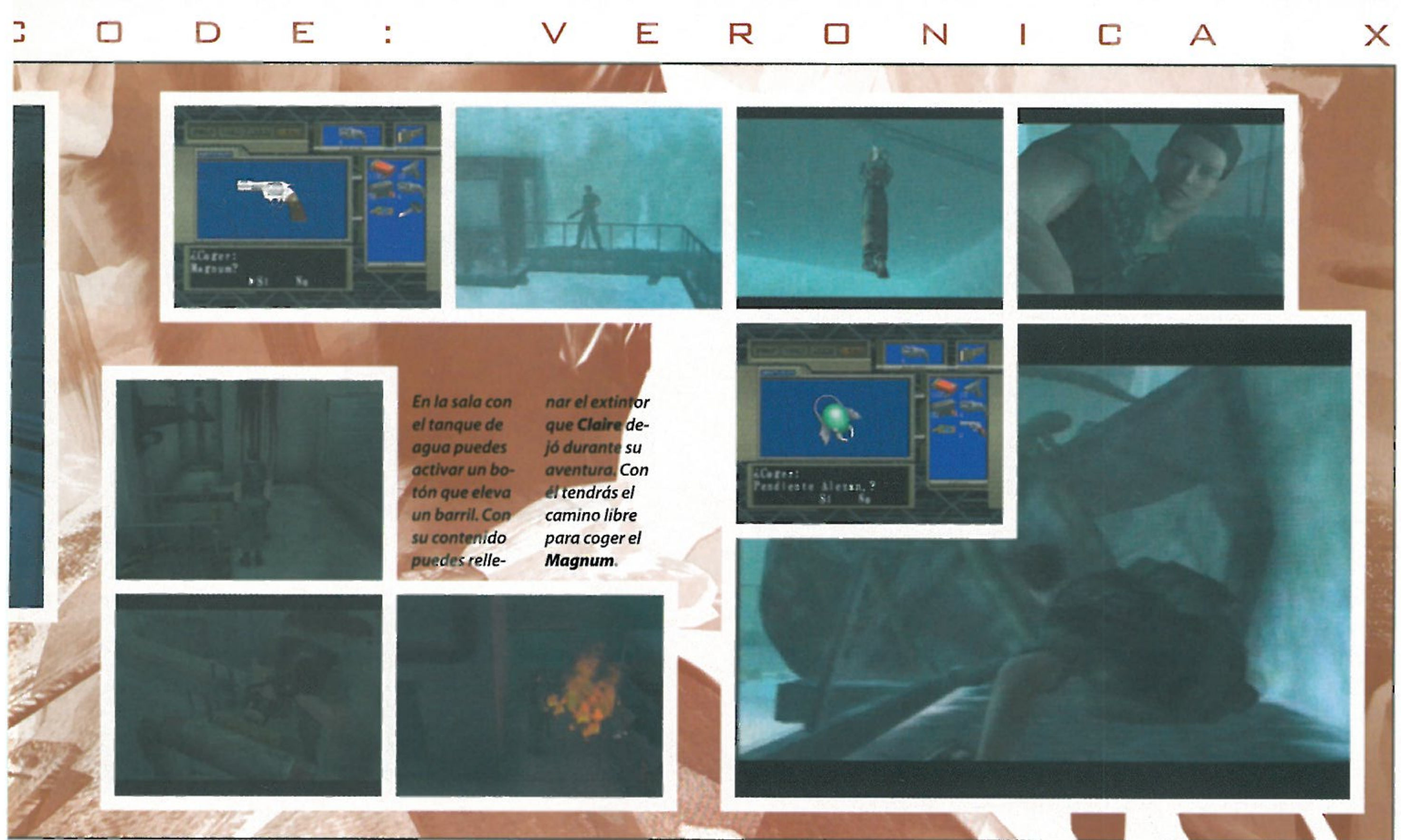






*Code Veronica rinde homenaje al primer **Resident Evil** incluyendo estancias que aparecían en la Mansión del primer capítulo.*

CODE: VERONICA X



*En la sala con el tanque de agua puedes activar un botón que eleva un barril. Con su contenido puedes rellenar el extintor que **Claire** dejó durante su aventura. Con él tendrás el camino libre para coger el **Magnum**.*



hace falta matarla, puedes evitarla y recoger la Joya de Alexander cerca de Nosferatu. Entonces, ve hacia el patio con el Tiovivo en la zona inferior de la base. Hay dos objetos más en forma de Ala en el agua y cerca del Tiovivo. Después, entra por la puerta doble al vestíbulo de la mansión. Sube la escalinata e inspecciona el cuadro. Examina las Joyas de Alfred y Alexander y colócalas en él. Baja, detrás de las escaleras está Claire. Utiliza el cuchillo para liberarla (si no tienes hay uno en el pasillo superior). Si Claire está envenenada tendrás que buscar un Suero para evitar que muera. Ve a la sala donde hallaste la Llave de la Grúa. Baja por el ascensor y en una estantería cerca de donde estaba el Magnum hallarás el Antídoto para la chica. Cuando se encuentre recuperada y tras una escena, pasarás a controlar a la hermana de Chris. Dentro del baúl podrás coger hierbas para recuperar la energía.

No te olvides de llevar *items* para recuperar tu salud. Pasa a la siguiente sala y elimina a los tentáculos. Continúa andando y entra por la última puerta del pasillo. Estás en la prisión. Aquí, sube las escaleras y coge un Archivo junto al cañón e inspecciona este último. Caerá una Bola de Cristal. Cuando vayas a cogerla, un trozo del techo descenderá. Toma la Bola de Cristal y colócala justo en el centro bajo la plataforma. Claire saldrá y la Bola quedará aplastada. Después espera a que la plataforma suba y ve corriendo a coger la Tarjeta de Seguridad que contenía la esfera. Ahora ve a la puerta plateada. Hay otra entrada con un lector de tarjetas. Usa la que acabas de encontrar y te verás en una sala con armaduras. Steve está al fondo, pero se transformará en un monstruo terrible. Sólo puedes huir de él. Si consigue darte, recupera energía hasta llegar a la puerta. Entonces tendrá lugar una serie de esce-

En el jardín con un Tiovivo, Chris encontrará dos objetos Ala. Uno junto a la escultura dentro del agua y otro en los caballitos.









Si Claire ha resultado envenenada por Nosferatu, Chris deberá encontrar el Suero que sirve de Antídoto para su hermana.

CODE: VERONICA X



Steve se transformará en un monstruo. Tu única escapatoria será salir corriendo y tomarte, al menos, dos Sprays para recuperar energía.

SUPER GUI

nas hasta recuperar el control de Chris. Con el Magnum bastarán unos 6 disparos para acabar con Alexia. Después recoge el Collar. Examínalo y se convertirá en la Joya de Alexia. Sólo tienes que colocarla en el cuadro y una puerta secreta se abrirá dando acceso a un pasillo en forma de «Y». Pasa por la puerta doble, a la izquierda hay una entrada a otra sala. En el escritorio que no tiene la máquina de escribir encontrarás la Llave de la Sala de Esterilización. Regresa al vestíbulo de la mansión. Usa la llave en la puerta doble que estaba cerrada. Entra y ve hasta la sala para guardar partida y quita la energía. Regresa hasta la estatua del Tigre y saca las dos Joyas. Conecta la energía y ve al pasillo en forma de «Y» para ir a una réplica de la habitación de Alfred en la Residencia Privada. En la caja de música inserta la Joya Azul. Pasa a la habitación de Alexia y pon la Joya Roja en la otra caja de música, toma el disco y ponlo en la caja de Alfred. Por la escalerilla que ha aparecido sube al salón. Allí hay un objeto en forma de Libélula. Vuelve al pasillo en forma de «Y» para entrar por la doble puerta que aún no habías abierto. Estarás en la Sala de Ordenadores. Baja en el ascensor. Un *item* con forma de Ala está dentro de una cápsula. Puedes abrirla desde uno de los ordenadores. Combina las cuatro Alas con la Libélula. Sube y entra por la puerta subiendo las escaleras. Da acceso al pasillo, donde Claire eliminó a los tentáculos. Es un buen momento para salvar partida, tomar municiones y dejar al menos un espacio libre. Ahora ve a la Prisión. Claire está atrapada tras una puerta de acero. Te dará un Manual de Seguridad. Al examinarlo en el inventario verás que dentro contiene la Tarjeta de Seguridad. Avanza hasta el final de la sala, pasa la puerta doble, sube las escaleras y estarás en la parte superior del hormiguero. Coloca la Libélula Dorada en la puerta y entra a la Sala de Seguridad. Acaba con los zombis e introduce la Tarjeta en el ordenador. El código que te piden es Veronica. Se activará el sistema de autodestrucción. Vuelve a la zona sobre el hormiguero. Allí te encontrarás con Claire, aparecerá Alexia y se activará el Lanzacohetes. Tras la escena, dispara rápidamente a Alexia antes de que acabe con Claire. Después, dispara con todo tu arsenal hasta que el monstruo se transforme en un ser volador. Coge el Lanzacohetes y pasarás a una perspectiva en primera persona. Con un disparo eliminarás a Alexia.

RESIDENT EVIL

Lanzacohetes. Jugar el *Battle Mode* con este arma desde el principio es una auténtica gozada. Pero para conseguirla tienes que ser un verdadero genio y llegar a alcanzar un *ranking* A con Steve Burnside, Chris, Albert Wesker y las dos versiones de Claire. Si has tenido paciencia y habilidad para lograr tal hazaña, el *Linear Launcher* aparecerá en tu inventario al inicio.

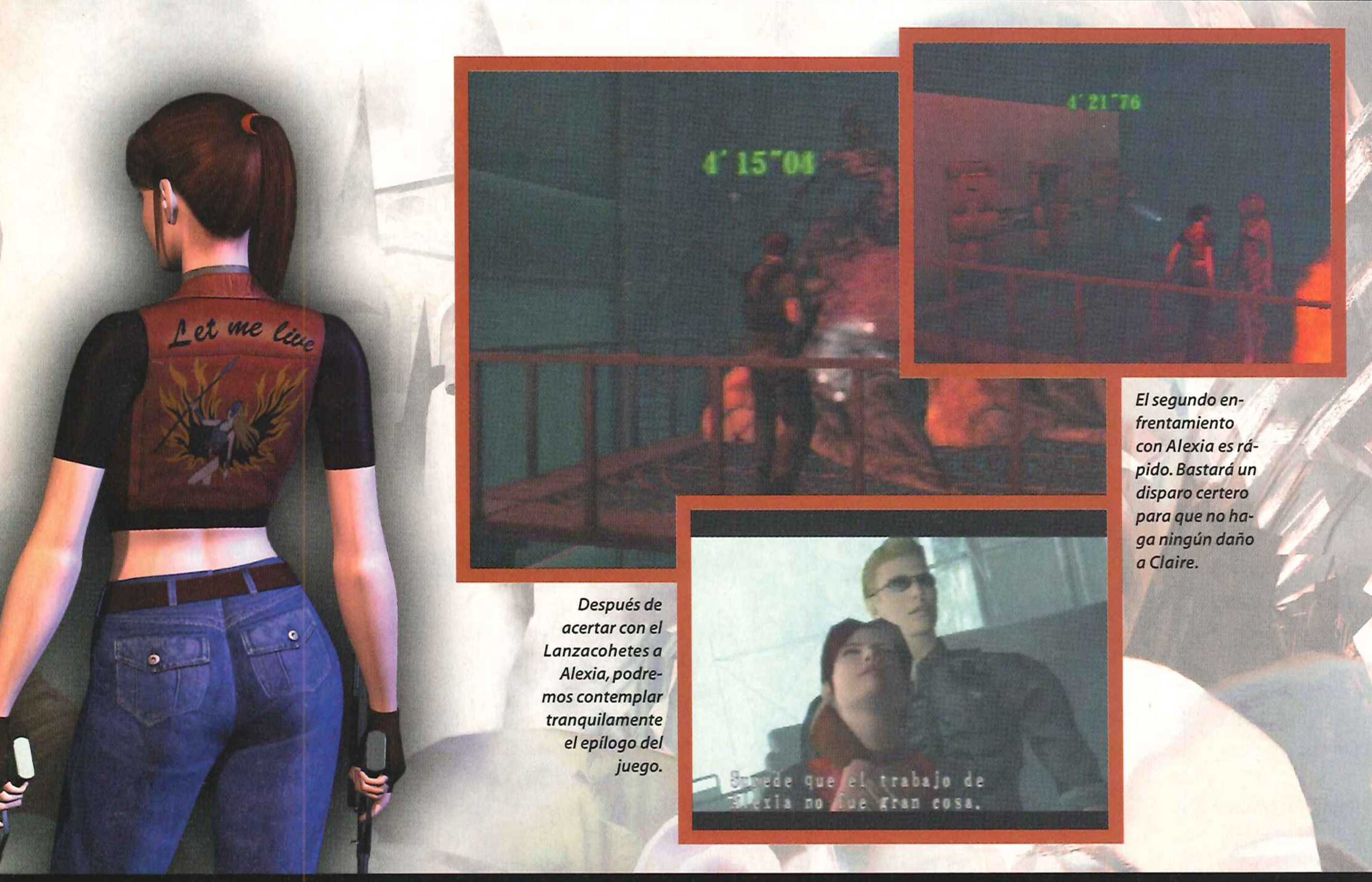


Battle Mode. Cuando termines el juego en cualquier nivel de dificultad, te dará una opción para grabar partida. Entonces, en el menú principal aparecerá una nueva opción llamada *Battle Mode*. En él podrás jugar como Claire, Claire con otro traje, Steve, Chris y Wesker. Cada uno cuenta con armas y munición infinita para liquidar a todo lo que se mueva en pantalla. Cada un de los personajes se enfrentará un jefe final dis-









El segundo enfrentamiento con Alexia es rápido. Bastará un disparo certero para que no haga ningún daño a Claire.

Después de acertar con el Lanzacohetes a Alexia, podremos contemplar tranquilamente el epílogo del juego.

CODE: VERONICA X

Extras







tinto al acabar su aventura. Para poder seleccionar a Steve tienes que haber cogido la réplica de las Luger con Chris durante la aventura, en el *puzzle* de los cajones. Para activar a Albert Wesker debes acabar el *Battle Mode* con Chris. Claire con la vestimenta alternativa aparecerá cuando obtengamos un buen *ranking* con el personaje original. Para acceder al segundo Chris bastará con terminar el *Battle Mode* con Wesker, aunque tienes que tener en cuenta que sólo va armado con un cuchillo de combate.

Perspectiva en primera persona. Si quieres tener una experiencia completamente nueva con Resident Evil Code: Veronica X, nada mejor que poder vivir el *Battle Mode* en primera persona, al más puro estilo *shooter* 3D. Para conseguir esta opción tienes que terminar la aventura de los hermanos Redfield con una dificultad normal o difícil.



TOP SUPERJUEGOS

PLAYSTATION 2

01> Gran Turismo 3 A-spec
Conducción ■ Sony C.E.

02> Tekken TT
Beat'em up 3D ■ Namco

03> Extermination
Survival Horror ■ Sony C.E.

04> Esto es Fútbol 2002
Deportivo ■ Sony C.E.

05> Resident Evil Code: Veronica X
Survival Horror ■ Capcom

06> The Bouncer
Beat'em-up ■ Sony C.E.

07> Quake III Revolution
Shoot'em-up ■ EA Games

08> Los Autos Locos
Conducción ■ Infogrames

09> Spy Hunter
Arcade Conducción ■ Virgin

10> Onimusha Warlords
Survival Horror ■ Capcom

PSONE

01> Final Fantasy IX
RPG ■ Squaresoft

02> Driver 2
Conducción ■ Reflections

03> Vagrant Story
RPG ■ Squaresoft

04> Gran Turismo 2
Conducción ■ Sony C.E.

05> Legend of Dragoon
RPG ■ Sony C.E.

06> Dino Crisis 2
Survival ■ Capcom

07> Breath of Fire IV
RPG ■ Capcom

08> Megaman Legends 2
Aventura 3D ■ Capcom

09> Perro y Lobo
Estrategia ■ Infogrames

10> Final Fantasy VIII
RPG ■ Squaresoft

DREAMCAST

01> Shenmue
F.R.E.E. ■ Sega

02> Resident Evil Code: Veronica
Survival Horror ■ Capcom

03> Sonic Adventure 2
Plataformas ■ Sega

04> Grandia 2
RPG ■ Game Arts

05> Daytona 2001
Conducción ■ Sega

GAME BOY ADVANCE

01> Castlevania Circle of the Moon
Plataformas ■ Konami

02> Mario Kart Super Circuit
Conducción ■ Nintendo

03> F-Zero Advance
Conducción ■ Nintendo

04> Tony Hawk 2
Deportivo ■ Activision

05> Final Fight One
Beat'em-up ■ Capcom

NINTENDO 64

01> Banjo Tooie
Plataformas ■ Rare

02> Perfect Dark
Shoot'em-up 3D ■ Rare

03> Conker's Bad Fur Day
Plataformas ■ Rare

04> Paper Mario
RPG ■ Nintendo

05> Legend of Zelda: MM
Action RPG ■ Nintendo

GAME BOY COLOR

01> Donkey Kong Country
Plataformas ■ Rare

02> Alone In The Dark
Aventura ■ Infogrames

03> Perfect Dark
Aventura ■ Rare

04> Wario Land 3
Plataformas ■ Nintendo

05> Pokémon Oro y Plata
RPG ■ Nintendo

JAPÓN

01> Capcom vs SNK 2: MF 2001
Beat'em-up ■ PS2/DC

02> Final Fantasy X
RPG ■ PS2

03> Devil May Cry
Aventura ■ PS2

04> Golden Sun
RPG ■ GBA

05> Shenmue 2
F.R.E.E. ■ DC

Expertos en Informática y Videojuegos



www.centromail.es



PLAYSTATION 2
cons.

CABLE RFU ADAPTOR SONY

~~3.990~~ 3.790

CONTROL PAD PRO PLAY WARRIOR 2

3.990

CONTROLLER DUAL SHOCK 2 SONY

~~4.990~~ 4.790

DVD REMOTE CONTROL INTERACT
~~4.990~~ 3.990

DVD REMOTE CONTROL LOGIC 3
4.990

DVD REMOTE CONTROL SONY
~~4.995~~ 4.495

MEMORY CARD 8 Mb.

~~6.990~~ 6.490

MUEBLE GAME STATION 3 LOGIC 3

5.990

MULTI TAP

~~7.990~~ 7.490

VOLANTE FANATEC SPEEDSTER 2

~~12.990~~ 12.490

VOLANTE McLAREN FORCE FEEDBACK

15.990

BLOODY ROAR 3

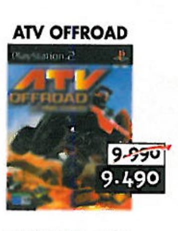
~~9.990~~ 9.490

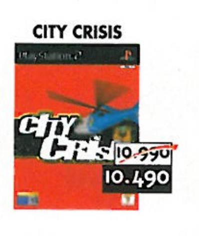
GRAN TURISMO 3 A-SPEC


~~9.990~~ 9.490

7 BLADES

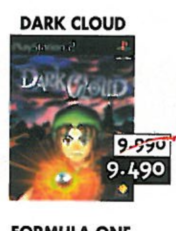
~~9.990~~ 9.490

ATV OFFROAD

~~9.990~~ 9.490

CITY CRISIS

~~10.990~~ 10.490

CRAZY TAXI

~~10.490~~ 9.990

DARK CLOUD

~~9.990~~ 9.490

DAVE MIRRA BMX 2

~~9.990~~ 9.490

PROJECT EDEN



~~9.990~~ 9.490

EPHEMERAL FANTASIA

~~9.990~~ 9.490

ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT

~~9.990~~ 9.490

EXTERMINATION

~~9.990~~ 9.490

F1 2001

~~10.990~~ 10.490

FORMULA ONE 2001

~~9.990~~ 9.490

HIDDEN INVASION

~~9.990~~ 9.490

LA FUGA DE MONKEY ISLAND

~~10.490~~ 9.990

MADDEN NFL 2002

~~10.990~~ 10.490

MOTO GP
~~9.990~~ 9.490

MTV MUSIC GENERATOR 2

~~10.990~~ 10.490

MX 2002 RICHY CARMICHEL

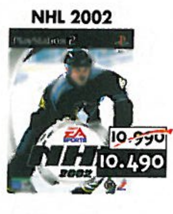
~~9.990~~ 9.490

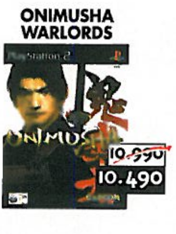
NBA STREET

~~10.990~~ 10.490

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X


10.990

NHL 2002

~~10.990~~ 10.490

ONIMUSHA WARLORDS

~~10.990~~ 10.490

OPERATION WINBACK

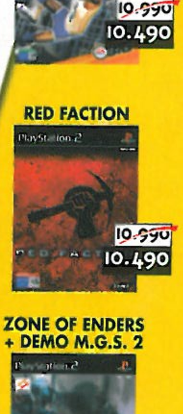
~~9.990~~ 9.490

PARIS DAKAR RALLY


~~9.990~~ 9.490

QUAKE III REVOLUTION

~~10.990~~ 10.490

RED FACTION

~~10.990~~ 10.490

TWISTED METAL: BLACK

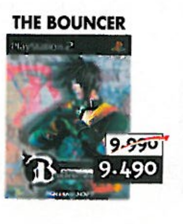

~~9.990~~ 9.490

RING OF RED

~~9.990~~ 9.490

SHADOWMAN 2

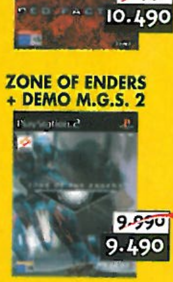
~~9.990~~ 9.490

THE BOUNCER

~~9.990~~ 9.490

UNREAL TOURNAMENT

~~10.990~~ 10.490

XG3 EXTREME G RACING
~~9.990~~ 9.490

ZONE OF ENDERS + DEMO M.G.S. 2

~~9.990~~ 9.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de octubre

IMPUESTOS INCLUIDOS



Pedidos por Internet
www.centromail.es

LOONEY TUNES: PERRO & LOBO



5.990

Con tu LOONEY TUNES: PERRO & LOBO una camiseta de regalo



PLAYSTATION PS ONE — 19.900

CABLE AUDIO-VÍDEO Centro MAIL — 990



C. EUROCONECTOR Centro MAIL — 990

CONTROLLER DUAL SHOCK PS ONE — ~~4.500~~ 4.190



MALETÍN DONE PS ONE — 3.990



MALETÍN PS ONE CONSOLE BAG — ~~3.500~~ 2.990

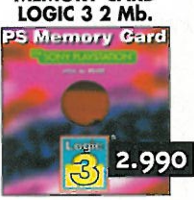


MEMORY CARD SONY PS ONE — ~~2.100~~ 1.990



MEMORY CARD PELICAN 1 Mb. — 1.290

MEMORY CARD LOGIC 3 2 Mb. — 2.990



PISTOLA LOGIC 3 P99K LIGHT BLASTER BLACK — 8.990



RF-UNIT LOGIC 3 — 2.190



TARJETA DE MEMORIA Centro MAIL 4 Mb — 3.490



VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM — ~~19.990~~ 14.990

VOLANTE FANATEC SPEEDSTER 2 — ~~12.990~~ 12.490



MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND



3.990

SPIDER-MAN 2



~~6.990~~ 6.490

X-MEN MUTANT ACADEMY 2



~~5.490~~ 4.990

- A SANGRE FRIA — 3.990
- ACE COMBAT 3 — 3.990



- ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE — ~~7.490~~ 6.990



- APE ESCAPE — 3.990



- BREATH OF FIRE IV — 3.990
- CHAMPIONSHIP SURFER — 4.995



- COLIN McRAE RALLY 2 — ~~4.990~~ 4.490
- DANCING STAGE DISNEY MIX — ~~7.490~~ 6.990



- DAVE MIRRA F. BMX MAXIMUM REMIX — 4.990



- DIGIMON WORLD — 8.490



- EGIPTO II — 4.990
- EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS — 4.495



- EVIL DEAD: HAIL TO THE KING — ~~7.990~~ 7.490



- FINAL FANTASY IX — ~~9.990~~ 9.490
- FORMULA ONE 2001 — ~~6.990~~ 6.490



- INSPECTOR GADGET — ~~4.995~~ 4.495



- ISS PRO EVOLUTION — 3.990
- ISS PRO EVOLUTION 2 — ~~7.490~~ 6.990



- LOUVRE: LA MALDICIÓN FINAL — ~~6.990~~ 6.490
- MANAGER DE LIGA 2001 — ~~7.990~~ 7.490
- MEDIEVIL 2 — 3.990



- MEGAMAN LEGENDS 2 — 3.990



- MEGAMAN X5 — 3.990
- RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR — ~~6.995~~ 6.495



- ROLAND GARROS 2001 — 4.990
- SILENT HILL — ~~3.900~~ 3.490



- SPIDER-MAN — ~~4.990~~ 4.490



- SYPHON FILTER 2 — 3.990
- TECHNOMAGE: EL R. DE LA ETERNIDAD — ~~7.490~~ 6.990



- TONY HAWK'S PRO SKATER 2 — ~~4.990~~ 4.490





IMPUESTOS INCLUIDOS

Pedidos por Teléfono 902 17 18 19




www.centromail.es

Llévate tu Dreamcast junto con el Chuchu Rocket, Quake III Arena, ratón y teclado por sólo 24.900 Pts.

superofertas del mes

DREAMCAST 19.900

CABLE EUROCONECTOR Centro MAIL

1.490

CONTROLLER

~~4.990~~ 4.690

KEYBOARD (TECLADO)

2.990

MOUSE (RATÓN)

~~4.990~~ 2.990

VISUAL MEMORY

~~4.990~~ 4.490

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

~~7.490~~ 6.990

CARRIER ~~8.990~~ 8.490

CHARGE BLAST

~~5.990~~ 5.490

COASTER WORKS ~~5.990~~ 5.490

CONFIDENTIAL MISSION

6.990

CRAZY TAXI

OFERTA 4.990

DAYTONA USA 2001

6.990

DINO CRISIS

OFERTA 3.990

EIGHTEEN WHEELER

6.990

EVIL DEAD: HAIL TO THE KING

~~10.990~~ 10.490

EXHIBITION OF SPEED

~~8.990~~ 8.490

FERRARI 355 CHALLENGE

OFERTA 3.990

FIGHTING VIPERS 2

OFERTA 4.990

GIGA WING

OFERTA 3.990

IRON ACES

~~5.990~~ 5.490

METROPOLIS STREET RACER

OFERTA 4.990

NHL 2K

OFERTA 4.990

PHANTASY STAR ON LINE

~~8.990~~ 8.490

PRO PINBALL TRILOGY

~~7.990~~ 7.490

RESIDENT EVIL 3

OFERTA 3.990

SEGA GT

OFERTA 4.990

SEGA RALLY 2

OFERTA 3.990

SHENMUE

OFERTA 6.990

SONIC ADVENTURE

OFERTA 3.990

SONIC SHUFFLE

OFERTA 6.990

SOUL CALIBUR

OFERTA 3.990

SPACE CHANNEL 5

OFERTA 3.990

SPIDER-MAN


~~8.490~~ 7.990

STREET FIGHTER ALPHA 3

OFERTA 3.990

TOMB RAIDER CHRONICLES ~~9.990~~ 9.490

TOY RACER


990

UEFA DREAM SOCCER

OFERTA 3.990

UNREAL TOURNAMENT

~~7.490~~ 6.990

VANISHING POINT


8.990

VIRTUA ATHLETE 2K

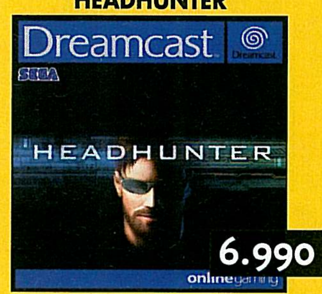
OFERTA 4.990

VIRTUA TENNIS

OFERTA 4.990

CRAZY TAXI 2

6.990

HEADHUNTER

6.990

OUTRIGGER

6.990

SKIES OF ARCADIA

~~8.990~~ 8.490

SONIC ADVENTURE 2

6.990

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de octubre

IMPUESTOS INCLUIDOS

Estos son nuestros centros, ven a conocernos.



www.centromail.es

CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al:

913 802 892











A CORUÑA — C/ DONANTES DE SANGRE, 1 — TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago — C/ RODRÍGUEZ CARRACIDO, 13 — TEL: 981 599 288

ÁLAVA Vitoria-Gasteiz — C/ ADRIANO VI, 4 — TEL: 945 134 149

ALICANTE — C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12 — AV. GRAN VIA S/N — TEL: 965 246 95

ALICANTE — C/ PADRE MARIANA, 24 — TEL: 965 143 998

ALICANTE Benidorm — AV. DE LOS LIMONES, 2 — ED. FUSTER JUPITER — TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche — C/ CRISTÓBAL SANZ, 29 — TEL: 965 67 959

ALMERIA — AV. DE LA ESTACIÓN, 14 — TEL: 950 260 643

BALEARES Palma — C.C. PORTO PI CENTRO — AV. I. GABRIEL ROCA, 54 — TEL: 971 405 573

BALEARES Ibiza — C/ VÍA PÚNICA, 5 — TEL: 971 399 101

BARCELONA (Glories) — C.C. BARCELONA-GLORIES — AV. DIAGONAL, 280 — TEL: 934 860 064

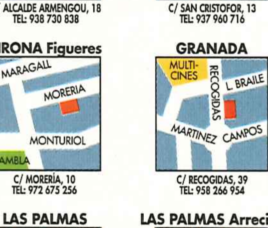
BARCELONA (Plaça Catalunya) — C/ PAU CLARIS, 97 — TEL: 934 126 310

BARCELONA (Plaça Sants) — C/ SANTS, 17 — TEL: 932 966 923

BARCELONA — C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31 — C/ CIUDAD ASUNCIÓN S/N — TEL: 933 608 174

BARCELONA Badalona — C/ SOLEDAT, 12 — TEL: 934 644 697








BARCELONA Badalona — C.C. MONTIGALÁ — C/ OLOF PALME, S/N — TEL: 934 656 876

BARCELONA Barberà Vallés — C.C. BARICENTRO, LOCAL 37 — AUTOPISTA A-18, SALIDA 2 — TEL: 937 192 097

BARCELONA Manresa — C/ ALCALDE ARMENGOU, 18 — TEL: 938 730 838

BARCELONA Mataró — C/ SAN CRISTOFOR, 13 — TEL: 937 960 716

BARCELONA Mataró — C.C. MATARÓ PARK — C/ ESTRASBURG, 5 — TEL: 937 586 781

BURGOS — C.C. LA PLATA, LOCAL 7 — AV. CASTILLA Y LEÓN — TEL: 947 222 717

CÁCERES — AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18 — TEL: 927 626 36

CÁDIZ Jerez — C/ MARIMANTA, 10 — TEL: 956 337 962

CASTELLÓN — AV. REY DON JAIME, 43 — TEL: 964 340 053

CÓRDOBA — C/ MARÍA CRISTINA, 3 — TEL: 957 498 360

GIRONA — C/ EMILI GRAHIT, 65 — TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres — C/ MORERÍA, 10 — TEL: 972 675 256

GRANADA — C/ RECOGIDAS, 39 — TEL: 958 266 954

GRANADA Motril — C/ NUEVA, 44 — EDIF. RADIOVISION — TEL: 958 600 434

GUIPÚZCOA S. Sebastián — AV. ISABEL II, 23 — TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún — C/ LUIS MARIANO, 7 — TEL: 943 635 93

HUELVA — C/ TRES DE AGOSTO, 4 — TEL: 959 253 630

JAÉN — PASAJE MAZA, 7 — TEL: 953 258 210











LA RIOJA Logroño — AV. DOCTOR MÚGICA, 6 — TEL: 941 207 833

LAS PALMAS — C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2 — CTRA. GENERAL NORTE, 12 — TEL: 928 418 218

LAS PALMAS — Pº DE CHIL, 309 — TEL: 928 265 040

LAS PALMAS Arrecife — C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3 — TEL: 928 817 701

LAS PALMAS Vecindario — C.C. ATLÁNTICO, LOCAL 29 — AUTOVIA GC-1. SALIDA 28

LEÓN — AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25 — TEL: 987 219 084

LEÓN Ponferrada — C/ DOCTOR FLEMMING, 13 — TEL: 987 429 430

MADRID (Callao) — C/ PRECIADOS, 34 — TEL: 917 011 480

MADRID (Atocha) — Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1 — TEL: 915 278 225

MADRID (Bº Pilar) — C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038 — AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N — TEL: 913 782 222

MADRID (San Blas) — C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13 — AV. GUADALAJARA, S/N — TEL: 917 758 882

MADRID Alcalá de H. — C/ MAYOR, 58 — TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas — C/ RAMÓN FDEZ. GUISASOLA, 26 — TEL: 916 520 387

MADRID Getafe — C/ MADRID, 27 POSTERIOR — TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas — C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25 — AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37 — TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles — AV. PORTUGAL, 8 — TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo — CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5 — TEL: 917 990 165

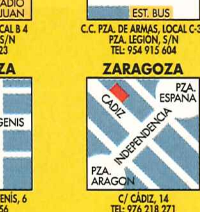
MADRID Torrejón — C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53 — CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5 — TEL: 916 562 411











MÁLAGA — C/ ALMANSA, 14 — TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola — AV. JESÚS SANTOS REIN, 4 — EDIF. OFISOL — TEL: 952 463 800

MURCIA — C/ PASOS DE SANTIAGO S/N — EDIF. CONDESTABLE — TEL: 968 294 704

NAVARRA Pamplona — C/ PINTOR ASARTA, 7 — TEL: 948 271 806

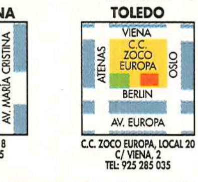
PONTEVEDRA Vigo — C/ ELDUAYEN, 8 — TEL: 986 432 682

SALAMANCA — C/ TORO, 84 — TEL: 923 261 681

STA. CRUZ TENERIFE — C/ RAMÓN Y CAJAL, 62 — TEL: 922 293 083

SEVILLA — C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4 — AV. ANDALUCÍA, S/N — TEL: 954 675 223

SEVILLA — C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38 — PZA. LEGION, S/N — TEL: 954 915 604





TARRAGONA — AV. CATALUNYA, 8 — TEL: 977 252 945

TOLEDO — C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20 — C/ VIENA, 2 — TEL: 925 285 035

VALENCIA — C/ PINTOR BENEDITO, 5 — TEL: 963 804 237

VALENCIA — C.C. EL SALER, LOCAL 32 A — C/ EL SALER, 16 — TEL: 963 339 619

VALENCIA Torrent — C/ VICENTE BLASCO IBÁÑEZ, 4 — TEL./FAX: 961 566 665

VALLADOLID — C.C. AVENIDA — Pº ZORRILLA 54-56 — TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao — PZA. ARRIQUIBAR, 4 — TEL: 944 103 473

ZARAGOZA — C/ ANTONIO SANGENÍS, 6 — TEL: 976 536 156

ZARAGOZA — C/ CÁDIZ, 14 — TEL: 976 218 271

CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

SPJ

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección abajo indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ( ).

Envío por Transporte Urgente España peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

Nombre ______ Apellidos ______

Calle/Plaza ______ Nº ______ Piso ______ Letra ______

Ciudad ______ C.P. ______

Provincia ______ Tf. ______

Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ______ E-mail ______

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 31-10-2001

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19

HORARIO: De Lunes a Viernes de 10.30 h. a 20 h. y los Sábados de 10.30 h. a 14 h.

Por Fax: 913 803 449

Por Internet: pedidos@centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?



Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 10.000 pts. **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Península y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

Centro MAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID



LINEA DIRECTA

por **Doc**

CARTA DEL MES

Spain is different. Un saludo para todos los que estan hartos de vivir en este tercer mundo consolero que es España. Sinceramente, aqui la cultura del videojuego no existe, muchas personas lo siguen viendo como algo de gente "viciada", inmadura e infantil: "¡Dios mio, eres ya un adulto, deja ya los videojuegos!"... Ahora entiendo por que estamos en la cola del mundo



de los videojuegos. Si estamos en desventaja, estemoslo a las duras y a las maduras: ¿por que tenemos que pagar los europeos el mismo precio por algo a lo que no vamos a sacar el mismo partido que el resto del mundo? Por ejemplo, el modem de Dreamcast europeo es de 33,6 k y el NTSC es de 56 K y la mayoria de sus juegos estan sin posibilidades *on-line*. Un saludo a todos los amantes del mundo del videjuego.

Pedro Aranda Fernández, vía e-mail.

PlayStation 2 vs Xbox vs GameCube

David Díaz Recio. Fuenlabrada (Madrid)

Que tal Doc, ahí van mis dudas:

■ *¿Virtua Fighter 4 para PS2 será idéntico a la recreativa o será peor?*

■ *¿Qué pasó con un juego sobre el Ferrari 360 Modena que iba a salir en PlayStation 2?*

■ *¿Para cuando MGS2, traducido y doblado al castellano?*

■ *¿Habrá mucha diferencia gráfica entre los juegos de GameCube, Xbox y PlayStation 2?*

■ ***Sega asegura que PS2 no es tan potente como Naomi 2.***

■ ***La última vez que vimos dicho título fue en el E3 del 2000.***

■ ***Hasta después de navidades, nada, además, llegará traducido, pero aún no se sabe si doblado.***

■ ***Supongo que será parecida a la que hay entre PS2 y Dreamcast.***

Resident Evil 4, solo para Game Cube

Joan Almorín Campos. Vía e-mail.

Estimado Doc:

■ *¿Mostrará Metal Gear 2 efectos de sombras en el suelo y las paredes?*

■ *¿Sabes algo del futuro Resident Evil 4?, ¿saldrá para PlayStation 2?*

■ *¿Y de WipeOut?*

■ *¿Hasta cuando mantendrá Sony la oferta de PS2 + GT3 por 75.000 ptas.?*

■ ***Claro, ¿no has visto la demo?***

■ ***Pues parece ser que la saga RE aparecerá completa en GameCube para después ser continuada, en exclusiva, con RE Zero y RE 4.***

■ ***WipeOut Fusion está a punto de aparecer en el mercado europeo.***

■ ***Dicha oferta es limitada y durará hasta fin de existencias.***

¿Metal Gear Solid: The Movie?

William Araya y Güito. Chile.

Te escribo estas preguntas esperando que las respondas:

■ *¿Crees que es posible que alguien se interese en hacer una película de Metal Gear Solid?*

■ *¿Cuanto crees que durará el reinado de los 128 bits?*

■ *Ya que la primera PlayStation está casi extinguida, dime algunos títulos que no puedan faltar en la estantería de un buen jugador.*

■ ***El argumento del juego da para eso y mucho más, aunque quizá sería algo desilusionante, como lo fue Street Fighter The Movie.***

■ ***La media por generación "consolera" está en unos 5 o 6 años, supongo que hasta el 2005 o el 2006 no llegaremos a ver una PlayStation 3.***

■ ***Saga Tekken, Metal Gear Solid, Final Fantasy VII, Driver, saga Gran Turismo, ISS Pro Evolution 2... Hay tantos títulos que no pueden faltar en la estantería.***



Pro Evolution Soccer

Metal Gear Solid 2

Gran Turismo 3

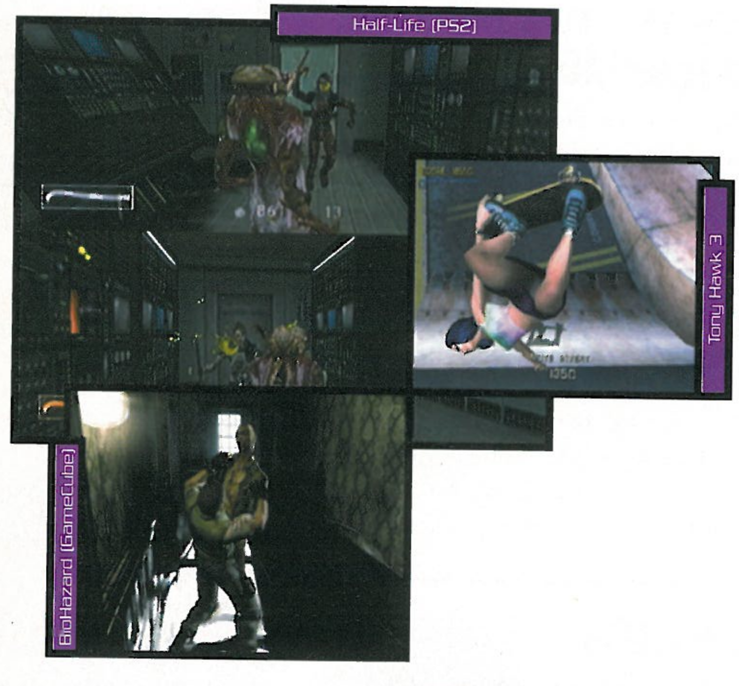
Jak & Daxter

BioHazard (GameCube)

WipeOut Fusion

Maximo

Enviad las preguntas a doc.superjuegos@grupozeta.es o a Ediciones Reunidas S.A. O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Escribid en el sobre Linea Directa con Doc


Half-Life (PS2)
Tony Hawk 3
BioHazard (GameCube)



CALIENTE. Los impresionantes lanzamientos que llegarán en navidades para **PS2** y para **GBA**.

TEMPLADO. Tras casi diez años, ***Final Fight One*** vuelve a estar censurado en **GBA**.

FRÍO. ¿Dejarán buen sabor de boca los últimos títulos para **Dreamcast**?

Programación y consolas

Sergio Roche García. Zaragoza


gbadev.org

Tengo unas preguntas que espero me puedas responder:

■ He oído que se van a poner a la venta unas cuantas unidades del kit de desarrollo de PS2 bajo Linux ¿es cierto?, ¿cuántas unidades se pondrán a la venta?, ¿a qué precio?, ¿dónde y cómo se podrán comprar?, ¿cuáles son sus características?

■ ¿Sabes si aún se pueden conseguir los kits de desarrollo para PlayStation llamados Net Yaroze?, ¿sobre que lenguaje de programación funciona?

■ Voy a aprender a programar en DIV (v2.01), lenguaje bastante parecido a C++ pero específico para juegos ¿lo conocéis?, ¿qué opinión tenéis sobre este lenguaje?, ¿os parece buen comienzo para programar juegos?

■ ¿Me podéis facilitar algún tipo de información donde puedan responder más dudas sobre programación?

■ En Japón ya han salido a la venta dos veces, aunque sólo a través de la página web de Sony Japón. En el kit de Linux se incluía el disco duro de 40GB, teclado y ratón para PS2, un adaptador vídeo PS2-VGA y adaptador ethernet/modem.

■ No creo que sea fácil conseguir un Net Yaroze a través de Sony, posiblemente lo encontrarás de segunda mano. Funcionaba bajo Turbo C++ e incluía manuales y librerías gráficas de PlayStation.

■ Tengo el DIV 2 y por ahora, lo único que he conseguido es leerme el manual. Por lo que he leído, parece sencillo y especialmente indicado (lógicamente) para programar juegos.

■ Si quieres programar en consolas antiguas, pásate por www.emulatronia.com (la mejor página de emuladores en español) y seguro que encuentras algo. Para programar en Game Boy Advance, pásate por www.gbadev.org y en Dreamcast, ve a http://boob.co.uk.

Max Payne para PS2

Dani del Cerro. Fuengirola.

Estoy obsesionado, sólo tengo una pregunta:

■ He visto el juego Max Payne en PC y estoy "flipado". ¿Saldrá en PS2?

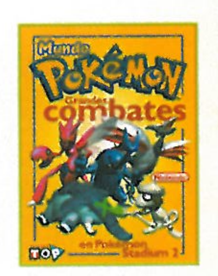
■ Sí, saldrá en noviembre aquí y espero que lo conviertan bien, porque a mi también me encanta.



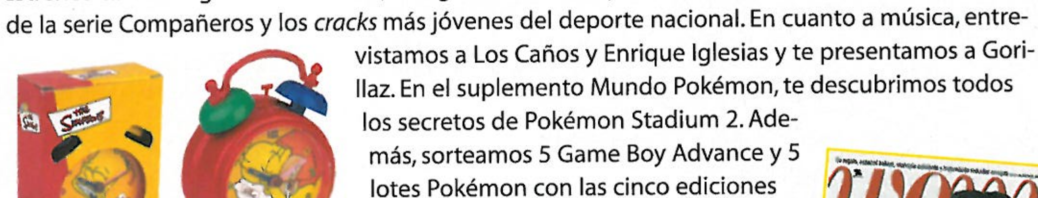
Devil May Cry
Time Crisis II
www.emulatronia.com



Consigue con MEGATOP el despertador de los Simpson



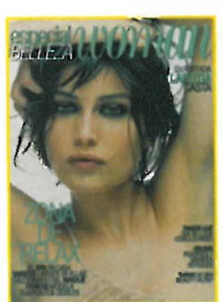
Los fans de Los Simpson van a alucinar. El número de octubre de Megatop va acompañado del despertador de esta peculiar familia y podrás elegir entre varios modelos y colores. En la revista encontrarás un reportaje sobre el lanzamiento de la primera temporada de Los Simpson en vídeo y en DVD. Sorteamos 10 *packs* en vídeo de Los Simpson, colección primera temporada. Te adelantamos, con amplios reportajes, los estrenos cinematográficos del mes (Inteligencia Artificial y Hora punta 2), los nuevos personajes de la serie Compañeros y los *cracks* más jóvenes del deporte nacional. En cuanto a música, entrevistamos a Los Caños y Enrique Iglesias y te presentamos a Gorillaz. En el suplemento Mundo Pokémon, te descubrimos todos los secretos de Pokémon Stadium 2. Además, sorteamos 5 Game Boy Advance y 5 lotes Pokémon con las cinco ediciones del juego y todo por sólo 595 pesetas.





Más Woman, más bella





Dos regalos acompañan a Woman en octubre. Llévate un completo «Especial Belleza» con trucos y nuevos productos pensados para ti. Para que no te falte de nada. Te ofrecemos un guante exfoliante y un tratamiento reductor de arrugas de Yves Rocher. En portada, Pilar López de Ayala y Daniele Liotti. En el interior entrevistamos en exclusiva a Tom Ford y hablamos con Rosario, Miguel Bosé y Edward Burns, rey del cine independiente norteamericano.



You te hace tomar nota



Este mes You te regala un bolígrafo Bic Cristal Grip y un bloc de notas. Te presentamos a chicos guapos de verdad: el grupo de moda del momento, los norteamericanos 'N Sync, el mejicano Gael García Bernal y el italiano Daniele Liotti. En chicas tenemos una entrevista desde Los Ángeles con Nicole Kidman, protagoniosta de «Los otros», y con la modelo Bimba Bosé. Y como hay que ponerse en forma después del verano, nada mejor que el especial deportes: la moda más bonita para lucir en el gimnasio, lo último en prácticas deportivas, maquillaje para no perder tu coquetería aun sudando la camiseta y unos consejitos para dejarlos KO en la sala de fitness. Y como siempre la moda más especial pensada para ti y un montón de secciones para que leas You de cabo a rabo.



Promiscuidad masculina

Ellos tienen fama de estar siempre a punto, de que, al contrario que ellas, su sexualidad se mide más pr la calidad. En el número de octubre, CNR te explica las razones de por qué existe ese estereotipo y analiza el fenómeno de la promiscuidad. Descubre cómo nos afectan y por qué nos crean dependencias productos naturales como el café. Nos sumergimos en el mundo de los instintos, los que ponen de manifiesto que en el fondo seguimos siendo animales y aquellos que nos hacen distintos de ellos. Y como el otoño es época de hacer borrón y cuenta nueva, te ofrecemos un directorio de páginas webs que te facilitarán la dura tarea de encontrar trabajo. También hemos preparado un informe sobre la oferta de las televisiones de pago para la nueva temporada y, sin levantar los ojos de la pantalla del ordenador, te invitamos a descubrir el mundo del P2P, el «peer to peer», una nueva forma de entender Internet que permite a los usuarios intercambiar todo tipo de información sin intermediarios. Y como siempre, un CD-ROM de regalo.





INTERNECIO

GOLFOMENSAJES

Mariana López. Supongo que leerás estas lineas dentro de 6 meses, cuando la revista llegue a tu país. Lo siento tronca, no tengo novia, pero no me interesa tu oferta. Actualmente solo acepto sesiones de dos horas.

Arnaldo Vilchez. Con ese nombre tan bujarrón no me extraña que te interese conocer las aficiones de **Nemesis**. Pues te cuento... Juega al paddel con sus pelotas, al guá con su ombligo, y a la pelota vasca con su papada. Esta desesperado por pillar, así que fijo que cae.

Melchor Izo. Si quieres escribir a la seccion, hazlo al email **sgolfo@yahoo.es**. Estaba reservado para citarme con nenas, pero ya tengo la lista de baile repleta.

Y al resto... Vale ya de cachondeo estival y escribidme de una vez, que echo en falta a muchos de mis necios, aunque saludo a los nuevos.



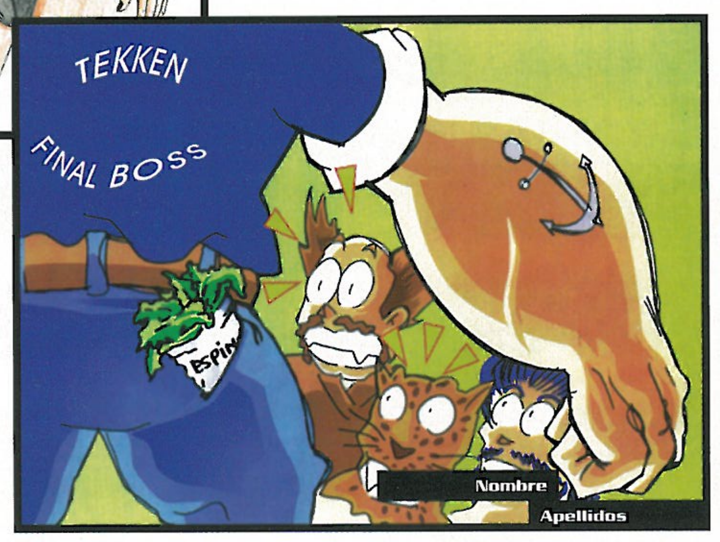


*Este mes he decidido ponerme al día con nuestro necio **Paniagua**. Tengo como diez dibujos más suyos sin publicar, así que aún no acaba aquí la cosa. Así que Eduardo, persevera que aquí reconocemos tu valía. Por cierto, ¿por qué no haces una caricatura playera de la gente de redacción?*



*Desengáñate **@ustin**... Imagínate lo cutres que han debido ser los dibujos de este mes como para que tú tengas la oportunidad de ser publicado. No te lo mereces, pero en fin, algún día alguien me recompensará...*

Abel, te digo lo mismo. Y ya que he tenido la deferencia de publicarte dos meses seguidos, ya va siendo hora de que vuelvas al internado y continúes tus estudios. Inténtalo... con suerte conseguiras distinguir los colores.





Un lector veterano y probablemente gay

David Álvarez. (Benidorm)

Hola. Soy un seguidor acérrimo e incondicional de esta revista, que me acompaña casi desde que nací.

■ *Pues macho, en el siglo XIX todavía no estábamos a la venta...*

Y te escribo porque quiero preguntarte unas cosas sobre la revista.
1) Echo en falta los artículos de De Lúcar. ¿Qué ha sido de él?

■ *Aunque aún colabora, De Lúcar abandonó los videojuegos y se dedicó por completo a su verdadera vocación, el recauchutado de neumáticos con restos de sus ingles.*

2) También he visto cómo Mayerick desaparecía... ¿Dónde se ha metido?

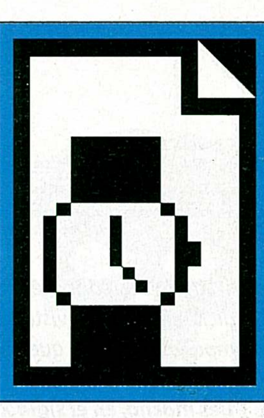
■ *May actualmente se dedica a la investigación. Un grupo de científicos de Alcorcón, su localidad natal, descubrió que los «bujeros» de su cara reunían las condiciones ideales para la reproducción de orugas. Ya es padre de 2000 criaturas que son clavaditas a él.*

Aunque me pareces un poco subnormal, debo reconocer que si tengo manía a alguien es a Nemesis, que es un plasta, y a Chip&CE, que hace que la lectura de cualquier comentario de juego deportivo se convierta en el mayor antídoto contra el insomnio.

■ *En lo de Nemesis y Chip&CE, de acuerdo... Pero yo por lo menos no soy un fracasado solitario como tú, no me huele el aliento a truño de bebé y, sobre todo, no me llaman «la minipimer de Benidorm».*

TOP NECIO

1. **Nostradamus**
   Nos previno de la existencia de Tomás
2. **Enrique "Alcalá´s Chicken"**
   El tabernero medieval
3. **Pintxo**
   De indigente a tendero en dos semanas
4. **@ustin Flowers**
   Asiduo visitante de proctólogos
5. **Abel Granados**
   Un dibujante sin talento, pero majete



ULTIMA HORA

Colin McRae en PS2. La compañía inglesa **Codemasters** ha anunciado que su exitosa saga automovilística, avalada por el piloto escocés, visitará en el 2002 la 128 *bits* de **Sony**. El juego tendrá como protagonista al *Ford Focus RS World Rally Car*, que estará diseñado de tal forma que incluirá partes totalmente móviles y contará con un sistema mejorado de detección de impactos que dará como resultado un coche completamente deformable.

Tokyo Game Show 2001 Fall. Ya se conocen algunas de las compañías que presentarán sus juegos en la feria japonesa de otoño. **Enix** [*Dragon Quest IV* y *Snap Kids*], **Capcom** [*Onimusha 2* y *Maximo*] y **Namco** [*Moto GP2*, *Time Crisis 2*, *Vampire Night*, *Xenosaga Episode 1* y *Tekken Advance*] son algunas de las que presentarán las novedades más suculentas.

Pokémon Mini. Nintendo ha presentado su última consola portátil dedicada por completo a los juegos de estas prolíficas criaturas. Su tamaño será algo superior al de **Pokémon Pikachu** en blanco y negro y contará con una cruceta direccional y tres botones. Además, incorporará un sensor de movimiento que permitirá jugar a determinados títulos simplemente agitando la consola. Junto con ella se incluirá el juego *Pokemon Party*. También mencionar que en **Japón** ya se han puesto a la venta *Pokemon Puzzle Collection* y *Pokemon Animated Cartoon Card*.

Lanzamiento europeo de GameCube. Rumores sin confirmar por parte de **Nintendo** que apuntan una fecha, finales de marzo, como posible momento del lanzamiento de su nueva consola en territorio europeo, que acaba de aparecer en **Japón**. El precio, también sin confirmar, sería de 39.900 ptas. Por otra parte, y siguiendo con **GameCube**, en el pasado **Nintendo Space World** se presentaron las primeras imágenes de dos de los títulos más emblemáticos de la compañía: *Mario Sunshine* y *The Legend of Zelda*. El primero hará su aparición en **Japón** en verano de *2002*, *Zelda* se retrasará algo más. Lo que más llamó la atención en la presentación, aparte de su impresionante apartado técnico, fue el estilo *cartoon* del que se han revestido a las nuevas aventuras de **Link**.

La resurrección de los beat'em-up en 2D

Capcom Vs SNK 2 & Guilty Gear X



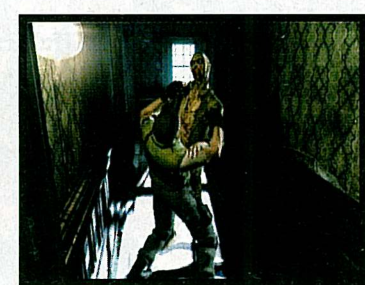


El pasado día 13 de septiembre se puso a la venta Capcom Vs SNK 2, tanto para PS2 como para Dreamcast, convirtiéndose en el *beat'em-up* 2D más perfecto de la historia. La versión para los 128 *bits* de Sony podía adquirirse junto a un módem para jugar *on-line*, mientras que el título de DC venía acompañado por el *Capcom Fan Disk* (*Replay Data* y galerías de ilustraciones). CVS2 puede ser jugado *on-line*, incluso entre Dreamcast y PS2. Por otro lado, varios meses después de su salida en Dreamcast, hará aparición Guilty Gear X para PlayStation 2, con un apartado gráfico similar a la versión *Naomi* y con dos personajes del primer *GG*.

Remake del primer BioHazard para GameCube

La saga será exclusiva para Nintendo





Capcom ha anunciado en una reciente conferencia de prensa que su saga mítica de *Survival Horror* sólo visitará en el futuro la nueva consola de Nintendo. El primer título en aterrizar será un *remake* del *Biohazard* original (Capcom planea versionar consecutivamente todos los títulos de la saga para GameCube sustituyendo los fondos prerrenderizados por entornos 3D), que aparecerá en Japón el 22 de marzo y del que os ofrecemos un par de imágenes. También se ha confirmado que tanto *Resident Evil 4* (secuela) como *Resident Evil Zero* (precuela) están ya en desarrollo.

Novedades para PSone en Japón

Pantalla TFT de Sony y bajada de precio

El 12 de octubre Sony reducirá oficialmente el precio de su 32 *bits* hasta 9.800 yens. Ese mismo día lanzará al mercado su esperada pantalla para PSone TFT LCD de 5 pulgadas, que cuenta con dos altavoces estéreo y entrada de vídeo en su parte posterior para conectar cualquier otro dispositivo. Su precio en Japón será de 14.800 yenes.





Este es el llamativo aspecto de la consola con la pantalla acoplada. Más adelante aparecerá un pack que incluirá ambos dispositivos.

Celebra con Noddy
la fiesta de cumpleaños

Nintendo
Zeta MultiMedia
BBC
GAME BOY COLOR
NODDY
y la Fiesta de Cumpleaños
LICENSED BY
Nintendo
Blyton's TOYLAND
ONLY FOR GAME BOY COLOR







Un fantástico juego, donde los más pequeños disfrutarán en el maravilloso mundo de Noddy

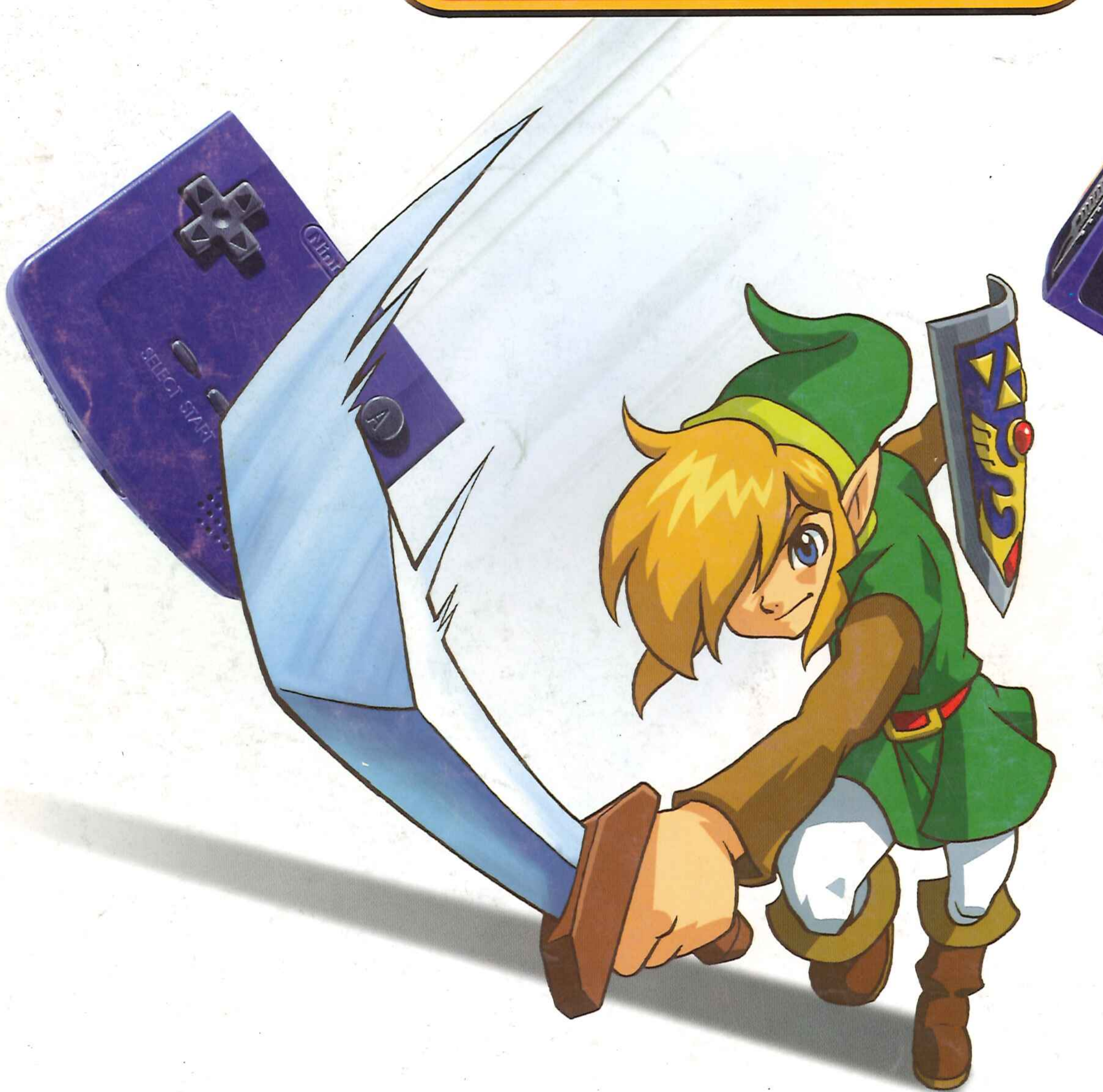














Zelda™ está aquí de nuevo con una aventura tan grande que no cabe en un solo juego. Intenta controlar todos los elementos de Oracle of Seasons™ y el tiempo en Oracle of Ages™. Pero si quieres vivir la mayor aventura, juega con los dos para desvelar todos los misterios y enfrentarte al gran enemigo.





